

Por sólo 395 ptas. 2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I - Número 9
Play manía
Portugal 480 $ Cont.
8 424094 800032 00009
HOBBY PRESS
Todos los juegos para PlayStation comentados y puntuados
Reportaje
FIFA 2000: Así será el fútbol del próximo milenio
Guías Completas
Te desvelamos todas las claves y secretos de...
•SILENT HILL
•DRIVER
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Preview
TOMB RAIDER IV: Lara se pone a punto para su nueva aventura
Reportaje
Se acerca el mejor juego de todos los tiempos
FINAL FANTASY VIII
Y además: SHADOWMAN, TARZÁN, SPYRO 2, MISSION:IMPOSSIBLE, WIPEOUT 3...

Width= 700 Level= 425
St: 28532
Se: 002/02
Im: 033/034

A100

Signa 1.5T
S 56.2 mm

DEPT OF IMAGING

27-Feb-95 19:31

F 44 78.0 kg

Mode: Multi
PSD: FSE

St:SI
ED

TR: 3200.0
TE: 90Ef 1/1
16 kHz

ET: 8
256x256/1.0 NEX

FOV: 20 cm
Thk: 5.0 mm
Imgs: 17/01:49
Head

R100

L100

# LLEGA WIP3OUT. A TODA VELOCIDAD.




Hay emociones que no se pueden describir. Como la maravillosa sensación de sufrir una brutal aceleración unida a la indescriptible experiencia de recibir el impacto de un misil en la parte posterior de tu nave espacial a una velocidad que quita el hipo. Wip3out. Alta resolución. Ocho nuevas naves. Nuevos y vertiginosos modos de juego. Más armas. Más circuitos anti-gravedad. Y mucha, mucha más velocidad. ¿Vas a quedarte ahí parado?

1 a 2 Jugadores | Tarjeta de Memoria 1 bloque | DUAL SHOCK

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

wip3out

PlayStation

Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com

TBWA

# SUMARIO

Número 9 - Octubre 1999



## EDITORIAL

En el mes de septiembre han sucedido dos espectaculares acontecimientos en el mundo de los videojuegos, concretamente, dos ferias. Para el cierre de esta edición de PlayManía, ambos acontecimientos llegan un poco tarde, pero no por ello vamos a dejar de hablaros de ellos.

Por un lado tenemos la feria europea del videojuego, El ECTS, que no suele deparar muchas novedades al celebrarse demasiado cerca del E3 americano, aunque hay que reconocer que todos los años se produce alguna grata sorpresa, como, en este caso, la presentación en sociedad del esperadísimo *Colin McRae 2*.

El otro acontecimiento es la feria japonesa Tokyo Game Show que en esta ocasión se ha convertido en el evento más esperado e importante del año. Y es que en él se van a desvelar todas las incógnitas sobre PlayStation 2.

La presentación oficial de la consola se realiza el día 17 de septiembre, tarde para nosotros. Sin embargo, las compañías que desarrollan para la futura máquina de Sony y el propio Kutaragi, ya han empezado a airear algunos datos que hacen subir aún más las expectativas. La presentación ha levantado tanta expectación que incluso va a ser retransmitida en directo vía Internet.

Parece confirmado que la consola incluirá opción para visualizar DVD Vídeo, que Namco podría enseñar una versión jugable de *Tekken* y que tanto Capcom como Konami y Square –además de otras compañías menos importantes- presentarán sus títulos.

Quizá lo más novedoso y sorprendente sean las nuevas "habilidades" que presentará PlayStation 2. Hablamos de cosas como reconocimiento de voz o la digitalización de caras para incluirlas en los juegos.

Las posibilidades de PlayStation 2 han llamado incluso la atención de George Lucas, quien ya ha dejado caer que el videojuego de Episodio 2 (película prevista para dentro de tres años) será en exclusiva para la nueva plataforma.

Por otra parte, Square prevé un presupuesto para desarrollar un *Final Fantasy* en PSX2 superior a los... ¡¡40 millones de dólares!!

Resumiendo, que septiembre está siendo un mes movidito y nosotros seguimos el ritmo de la música. Así que nos preocupéis: en el próximo número os contaremos lo que han dado de sí ECTS y Tokyo Game Show. Atentos.

## STAFF


**DIRECTOR:** Amalio Gómez.
**DIRECTORA DE ARTE:** Susana Lurguie.
**REDACCIÓN:**
Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
**DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:**
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
**SECRETARIA DE REDACCIÓN:** Ana María Torremocha.
**COLABORADORES:** Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Francisco Javier Mariscal, Mercedes López.

**EDITA:** HOBBY PRESS S.A.
**DIRECTOR GENERAL:** Karsten Otto.
**EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA:** Mamen Perera.
**DIRECTORES DE DIVISIÓN:** Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
**SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO:** Rodolfo De la Cruz.
**DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN:** Luis Gómez-Centurión.
**COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN:** Lola Blanco.
**DEPARTAMENTO DE SISTEMAS:** Javier del Val.
**FOTOGRAFÍA:** Pablo Abollado.
**DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN:** Paulino Blanco.
**DEPARTAMENTO DE SUBSCRIPCIONES:** Cristina del Río, María del Mar Calzada.

**PUBLICIDAD**
**MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:**
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
**COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:**
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es

C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
**NORTE:** María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
**CATALUÑA/BALEARES:** Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
**LEVANTE:** Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
**ANDALUCÍA:** Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

**REDACCIÓN:** C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
**SUSCRIPCIONES:** Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
**DISTRIBUCIÓN:** DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
**DEPÓSITO LEGAL:** M-2704-1999





**Solicitado control OJD**

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

**Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer**





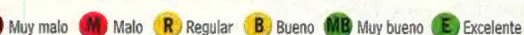
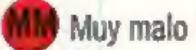
HOBBY PRESS

## ¿CÓMO PUNTUAMOS?

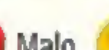
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

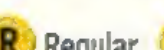
Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:

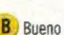



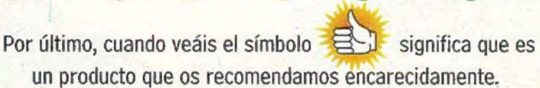










Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

# Mucho más que una secuela
# Fighting Force 2

La secuela de *Fighting Force*, el primer beat´em up con scroll de PlayStation, no aparecerá en nuestro país hasta principios de noviembre, aunque ya os podemos adelantar algunas de las jugosas novedades que presentará.
A diferencia de su antecesor, en el que sólo importaba repartir golpes, *Fighting Force 2* presentará un desarrollo mucho más variado y atractivo, debido en gran parte a las pinceladas de aventura y exploración que incorporará. Así, por ejemplo, encontraremos situaciones en las que será imprescindible obtener datos y códigos de ordenadores, pasar desapercibido ante los ojos de los enemigos o, sencillamente, hacer uso de las variadas habilidades del protagonista, como nadar o trepar, para acceder a zonas nuevas del mapeado. Lo que no va a cambiar va a ser el desenfrenado concepto de la acción propio del género, que encontraremos tanto en la forma de combates cuerpo a cuerpo o haciendo uso de un amplio y variado arsenal.
Para terminar de dar forma a esta atractiva idea, sus programadores han creado un total de 24 escenarios y más de 50 enemigos distintos, cada uno de ellos dotados con numerosas rutinas de ataque.
Todavía queda esperar un poco para comprobar si llega a dar la talla.


Respecto a su antecesor, *Fighting Force 2* presentará una mayor variedad de armas.


En total habrá 50 enemigos diferentes, cada uno de ellos con unas rutinas de ataque distintas.


En *Fighting Force 2* no todo será atacar: también tendremos que pasar desapercibidos.


La aventura estará compuesta por más de 24 escenarios ambientados en una base militar.









## Por mandos que no quede

Muy pronto, Guillemot ampliará su oferta de periféricos con dos nuevos pads, el Shock Analog Controler (derecha) y el Shock Infrared Controler (izquierda). Ambos mandos estarán equipados con los sistemas Dual Shock y Negcon, lo que los convertirá en compatibles con todos los juegos del mercado. Un dato especialmente interesante en el caso del Shock infrared que además es el primer mando analógico inalámbrico.
Los periféricos se pondrán a la venta a lo largo de septiembre y en el próximo número de PlayManía podréis encontrar cumplida información de ellos.

## Ganadores de los pasatiempos de Agosto.

Los ganadores de los quince juegos de *Driver* para PlayStation de los pasatiempos del mes de agosto son:

**Isabel Baena Martínez** ........ Cádiz
**Daniel Llop Molina** ........ Tarragona
**Francisco Moreno Herenas** ........ Sevilla
**Agustín Gutiérrez** ........ Sevilla
**Luis Adrián González Monasterio** ........ Asturias
**Francisco Iglesias Rodríguez** ........ Orense
**Francisco J. Martín Martín** ........ Málaga
**Alvaro Vicente Poza** ........ Madrid
**Vicente Alonso Salazar** ........ León
**Alberto García Chavarri** ........ Guipúzcoa
**José Denis Dean Piñeiro** ........ La Coruña
**Jesús Cacho Pérez** ........ Alicante
**Ernesto Bernáldez Ibarra** ........ Badajoz
**Jessica López Álvarez** ........ Barcelona
**Daniel López Rollán** ........ Vizcaya

# Crash se mete a corredor

**Parece que a Crash las plataformas se le están quedando pequeñas. Sus creadores, Naughty Dog, se preparan para convertirlo en la estrella absoluta de un título completamente distinto: Crash Team Racing.**

Como ya indica su nombre, *CTR* será un arcade de carreras, muy al estilo *Speed Freaks*, protagonizado por nuestro querido y entrañable Crash. En él, correremos junto a otros siete personajes de los juegos anteriores (como Coco o Cortex), por pistas repletas de items, curvas cerradas y trampas.

En un rasgo claramente innovador, Naughty Dog planea colocar en los circuito obstáculos típicos de los plataformas de Crash, como bolas de fuego o plantas carnívoras, en un intento de mantener el espíritu alocado y divertido de los títulos anteriores, y dotar a las carreras de un aire desenfadado.

Gráficamente, *Crash Team Racing* será una auténtica preciosidad, con unos escenarios coloristas, sólidos y atractivos, cargados de sentido del humor.

Si le añadimos cinco modos de juegos distintos, una opción para cuatro jugadores simultáneos (mediante multitap), nos encontramos ante un título que conviene vigilar muy de cerca. Ya os contaremos más cositas, tranquilos.




En *Crash Team Racing* podremos escoger nuestro corredor entre ocho de los personajes más emblemáticos del universo de Crash, como por ejemplo Coco.








Gráficamente se ha puesto mucho esmero en conseguir que los escenarios sean tan atractivos como divertidos.




Con un Multitap podremos jugar emocionantes carreras a cuatro jugadores, en las que valdrá casi todo para ganar.




Los circuitos estarán repletos de trampas y obstáculos que, junto a los items que podremos emplear contra los rivales, añadirán dinamismo a las carreras.

### Los padres de la criatura

Andy Gavin y Jason Rubin son los responsables de *CTR* y de los otros juegos de la saga. Con 16 años fundaron Naughty Dog. Además de diseñar juegos, han trabajado para la Nasa, en los módulos de IA de las sondas enviadas a Marte.





### Los circuitos

Los 20 circuitos de *Crash Team Racing* tendrán un trazado tan alocado, retorcido y desenfadado como el que aquí podéis ver. La idea es conseguir un arcade que resulte tan atractivo visualmente como divertido de jugar.

### ¡Qué pasada de escenarios!





Los paisajes de *Crash Team Racing* incluirán un montón de elementos tradicionales de la serie, pero también mostrarán rasgos completamente nuevos y llenos humor. Como muestra, aquí tenéis un par de los bocetos empleados en el desarrollo.

# FOX se apunta al DEPORTE

Esta veterana compañía ha decidido meterse en el campo de los simuladores deportivos, actualmente dominado por la poderosa Electronic Arts. Para ello, están desarrollando dos títulos muy sugerentes: *NHL Championship 2000* y *NBA Basketball 2000*, de hockey y baloncesto respectivamente.
Por lo que ya hemos podido ver, Fox Interactive está dotando a ambos títulos de todo lo necesario para triunfar: gráficos impresionantes, equipos y jugadores reales y un montón de modos de juegos distintos. Si también logran dotarles de una buena jugabilidad, a buen seguro que sabrán hacerle la competencia a los monstruos de EA Sports. Eso sí, habrá que esperar todavía un poquito.



El fenomenal aspecto gráfico de *NHL Championship 2000* es de lo mejor que hemos visto en hockey.



*NBA Basketball 2000* contará con la licencia oficial de la liga profesional americana.

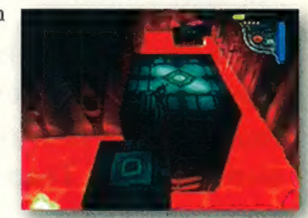
## Acclaim se establece en España

Acclaim, que hasta el momento distribuía sus juegos en nuestro país a través de New Software Center, ha abierto definitivamente oficinas en España. La nueva filial española no podía llegar en mejor momento ya que, además de títulos del potencial de *Shadowman*, Acclaim prepara auténticas maravillas como el shoot'em up subjetivo *Armorines* o el juegazo que pueda surgir de su acuerdo exclusivo con Ferrari.

# Próximos PLATINUM

## APOCALYPSE

Por si no lo sabes, *Apocalypse* era un frenético mata-mata en el que nos poníamos en la piel del mismísimo Bruce Willis. En él teníamos que disparar a todo lo que se moviera en pantalla, al tiempo que esquivábamos sus disparos. Acción pura y dura, espectaculares escenarios y un extraordinario control (que utilizaba ambos sticks analógico) eran sus puntos más destacables.



## LUCKY LUKE

*Lucky Luke* era un plataformas con gráficos 3D que nos ponía en la piel del más famoso vaquero del oeste. Su mejor rasgo era la gran variedad de sus fases. Entre ellas nos encontrábamos tanto con shooters estilo *Time Crisis*, como con persecuciones de trenes a caballo.



## TENCHU

*Tenchu* era una aventura en la que encarnábamos a un ninja con el objetivo de avanzar por diez niveles repletos de peligros evitando ser descubiertos, y eliminando con sigilo a nuestros enemigos. Su gran originalidad es su principal virtud.



## Calendario de lanzamientos

Destrega: ....23 de octubre.
Expediente X: ....1 de septiembre.
Fisherman's Bait: ....24 de septiembre.
G Police 2: ....1 de septiembre.
Kingsley: ....20 de octubre.
Kurushi Final: ....3 de septiembre.
MGS Special Missions: ....17 de septiembre.
Pop N Pop: ....24 del septiembre.
Rat Attack: ....4 de octubre.
Resident Evil 2 (Platinum): ....17 de septiembre.
Revolt: ....24 de septiembre.
Shadowman: ....24 de septiembre.
Street Fighter EX + Alpha (Plat.): ....17 de septiembre.
Tekken 3 (Platinum): ....10 de septiembre.
Tony Hawk's Pro Skater....11 de octubre.
WF Attitude: ....3 de septiembre
Wipeout 3: ....8 de septiembre.

## Los más vendidos

(del 1 al 31 de agosto)




*Lista facilitada por

## Los más alquilados

(del 1 al 13 de septiembre )




*Lista facilitada por

EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS CONTROVERTIDO PARA CONSOLAS

# CARMAGEDDON™

EL FIN DEL MUNDO
SE ACERCA
Y LA CARRERA POR
LA SUPERVIVENCIA
ESTÁ EN JUEGO

¿SERÁS CAPAZ DE ARROLLARLES?*

*AVISO A SICÓLOGOS Y PRENSA SENSACIONALISTA:
QUE SON ZOOOOOOOOOOOOOMBIS













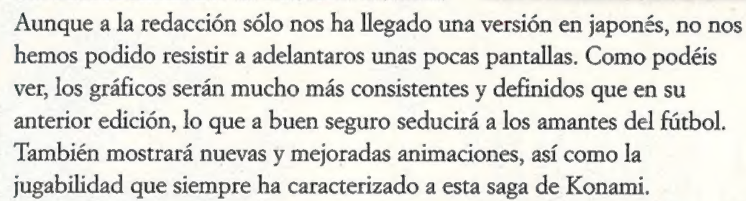

## Fórmula 1 '99: En la parrilla de salida





Ya hemos podido jugar a la próxima entrega de esta famosa serie de carreras de Psygnosis y, aunque la versión que probamos estaba todavía muy verde, ya mostraba las cualidades que han hecho famosa a la saga: gráficos de ensueño, pilotos, escuderías y circuitos reales, y lo que es más importante: una sensación de velocidad impresionante.
La fecha de salida prevista de *Formula 1'99* es Noviembre, y en cuanto probemos una beta más avanzada os contaremos más cosas sobre este juego tan esperado.

# La vuelta a la liga de KONAMI



Antes de Navidades (si no hay retraso) saldrá *ISS Pro Evolution*, la última entrega del célebre simulador de fútbol de Konami.
Aunque a la redacción sólo nos ha llegado una versión en japonés, no nos hemos podido resistir a adelantaros unas pocas pantallas. Como podéis ver, los gráficos serán mucho más consistentes y definidos que en su anterior edición, lo que a buen seguro seducirá a los amantes del fútbol. También mostrará nuevas y mejoradas animaciones, así como la jugabilidad que siempre ha caracterizado a esta saga de Konami.







## ¡Conduce como quieras!

Centro Mail amplia su oferta de periféricos con el volante ACT LABS RS RACING. Dicho volante es totalmente compatible con PlayStation, Saturn, Nintendo 64 e incluso PC (con un cartucho adaptador que se vende por separado).
Además de su espectacular aspecto, este volante incluye botones programables, palanca de cambio estilo F1, y pedales antideslizantes.
Podréis haceros con el por 19.990 pesetas.

# CENTRO MAIL inaugura tienda en ALCALÁ DE HENARES

La dirección del nuevo Centro Mail en Alcalá de Henares es C/ Mayor, 58, y su teléfono 91 880 26 92. Con la apertura de esta tienda en tan histórica ciudad, Centro Mail ya suma 67 centros repartidos por toda España.
El nuevo Centro Mail tendrá el surtido habitual de productos de la cadena, como juegos y periféricos, así como varios equipos para jugar en red.
Aprovechamos para contaros que a partir de ahora, Centro Mail incluirá en su catálogo películas en formato DVD, con los últimos éxitos en taquilla.





Junto a videojuegos e informática, Centro Mail acaba de añadir a su catálogo películas en DVD.

## Breves & Fugaces

- Tras los retrasos de última hora, *Gran Turismo 2* ya tiene fecha de salida en Japón: 7 de diciembre. Estará compuesto por 2 CD's y nadie duda que será todo un éxito. Sony España confía tenerlo aquí para las navidades, a ver si es verdad...
- Sony también ha confirmado, en el reciente ECTS, la existencia de numerosos títulos nuevos y secuelas en fase de desarrollo para PlayStation. Así, dentro de las secuelas podemos hablar de *Medievil 2*, *Tombi 2* o *Alundra 2*. Por la parte de las novedades, algo se ha oído de un juego de rol llamado *Legend of Dragoon*, que estará compuesto por cuatro CD's y estará programado íntegramente por Sony.
- Según los últimos rumores, la película de *Tomb Raider* podría ser finalmente un largometraje de imagen sintética y no con actores reales. El que sí parece que va a tener su propia película de imagen real es *Shadow Man*...
- Siguiendo con el fenómeno Lara Croft, la última locura que se está imponiendo entre sus seguidores es vestir como ella. Una compañía especializada en diseño de ropa, Today's Trenz, ha puesto a la venta algunos de sus modelitos.
- Más rarezas: aprovechando el lanzamiento de *Um Jammer Lammy* en los EE.UU, Sony organizó en New York un movidito concierto con todos los cantantes que prestaron su voz en el juego. Este atípico evento fue transmitido en Internet.
- Y para finalizar, como todos los meses, PlayStation 2. Las últimas declaraciones de Kutaragi apuntan a que la nueva consola tendrá sistemas de reconocimiento de voz y dispondrá de periféricos capaces de incluir nuestras imágenes en los juegos. De la misma manera afirmó que la nueva generación de PlayStation abrirá nuevos géneros de entretenimiento.

# Decora tu consola con el EPISODIO 1



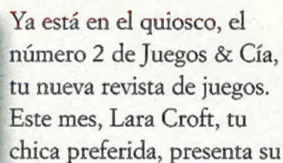
El número 97 de Hobby Consolas tiene sorpresas para todos los públicos. ¿Eres un fan de Star Wars? Pues decora tu consola con las dos espectaculares pegatinas de los juegos *Episode I: Racer* (para Nintendo 64) y *Episodio I: La Amenaza Fantasma* (para PlayStation) que regala. ¿Lo tuyo es el manga? Con la revista puedes llevarte a casa un nuevo vídeo de Dragon Ball GT. ¿Que lo que te mola es el fútbol? Conoce cómo va a ser *FIFA 2000*.
Además, la revista incluye un amplio comentario del genial *Final Fantasy VIII* y un reportaje detallado con todo lo que se vio el ECTS de Londres. Todo esto y mucho más, como siempre, en Hobby Consolas.

# No te equivoques al comprar tu PC



Computer Hoy, la revista práctica, actual y quincenal nos ofrece en el número 25 un test de 10 PC's económicos donde las pruebas de emisiones electromagnéticas han dado resultados ¡Espeluznantes! La sección práctico te enseña paso a paso como defenderte de los virus. Y con el nuevo curso, podrás poner en marcha tu primer proyecto multimedia: una gramola interactiva. También encontrarás una comparativa con 8 de los mejores juegos de espionaje y detectives como *DiscWorld Noir, Scotland Yard, Cluedo* y *Police Quest 2*. Además, las mejores Webs para estudiantes con chuletas, exámenes... Esto y más por tan sólo 250 Ptas.

# No pases... estoy jugando





Ya está en el quiosco, el número 2 de Juegos & Cía, tu nueva revista de juegos. Este mes, Lara Croft, tu chica preferida, presenta su nuevo *Tomb Raider*.
Y además, consigue, de regalo, un exclusivo colgador de puerta especial para jugones.

# La pareja de moda en MICROMANÍA

Micromanía este mes te presenta, con todo lujo de detalles, como serán *Fifa 2000* y *Tomb Raider IV*, los juegos que más van a dar que hablar esta temporada. Pep Guardiola y Lara Croft forman "pareja" profesional y saltan al terreno de juego para darte toda la acción que necesitas. Y además, un CD-ROM con las mejores demos para PC y un nuevo libro de trucos.








# Consigue gratis la carpeta POKÉMON




Este mes, hazte con la carpeta Pokémon que Nintendo Acción te regala en exclusiva. Además, en el interior inician la guía *Shadowman*, con mapas, claves y trucos directos de los desarrolladores del juego. ¿Y las novedades? Pues desde las primeras imágenes de los nuevos *Zelda* a nombres tan potentes como *Hybrid Heaven*, *Jet Force Gemini*, *FIFA 2000*... Redondean el número 83 con los detalles de la nueva portátil de Nintendo, Game Boy Advance.

# Descubre la nueva edición de Windows 98



Este mes en PCmanía hacemos un repaso a las nuevas funcionalidades de Windows 98 Segunda Edición. Un sistema operativo con el que Microsoft intenta solucionar los problemas detectados en la versión previa del programa, así como dar soporte al nuevo software y hardware que ha aparecido en el mercado. Analizamos todas las novedades y comprobamos si realmente es interesante actualizar nuestro ordenador con este software. Además, regalamos la aplicación Enciclopedia de los Dinosaurios en 3D de Anaya Multimedia, junto con unas gafas especiales para disfrutar de sus posibilidades gráficas.



SHADOW MAN
PC CD
NINTENDO64
Versión PC CD-ROM y Playstation dobladas y traducidas al castellano. Versión N64 subtitulada en castellano.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 359 29 92, Fax 91 359 30 60
Shadowman TM & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo 64 and the 3D N64 logo and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., y Ltd. PlayStation and the logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Acclaim




# FINAL FANTASY VIII

## CUANDO EL VIDEOJUEGO ES ARTE

**Con *Final Fantasy VIII* Square ha conseguido redondear un juego de rol único e irrepetible que sabrá ganarse nuestros corazones e instalarse durante días y días en nuestra PlayStation. Una obra de arte que forzará al máximo las posibilidades técnicas de la consola y que, a la vez, ofrecerá un argumento mágico, sobrecogedor e inmenso. Todo ello en castellano y listo para jugarse a finales de octubre.**

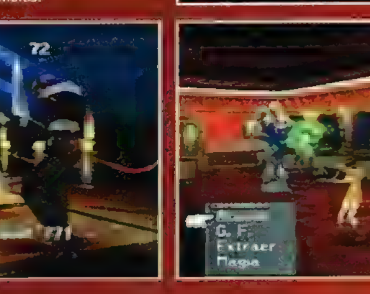
## EL SISTEMA DE COMBATE

El sistema de los combates por turnos es uno de los aspectos que más ha cambiado en esta nueva entrega. En *FF VIII*, para poder ejecutar hechizos, es necesario disponer de un Guardián de la Fuerza, que no es otra cosa que un ser mágico. Estos seres nos permiten disponer de una serie de habilidades y comandos que aparecerán en los menús de combate, como, por ejemplo, los comandos Magia, Extraer o Condena. Además, al no existir un sistema de puntos mágicos ni objetos que nos permitan utilizar magias, la forma de conseguir hechizos será, por ejemplo, robárselos al oponente durante un combate con el comando Extraer, una de las grandes novedades. Aunque puede sonar un poco complejo, todos aquellos que hayáis jugado a su antecesor pronto entenderéis todos estos cambios y os resultará totalmente lógico en un par de horas. Y si no habéis jugado nunca a ningún *Final Fantasy* no os preocupéis, porque el juego incluirá un montón de tutoriales explicando todos estos cambios.





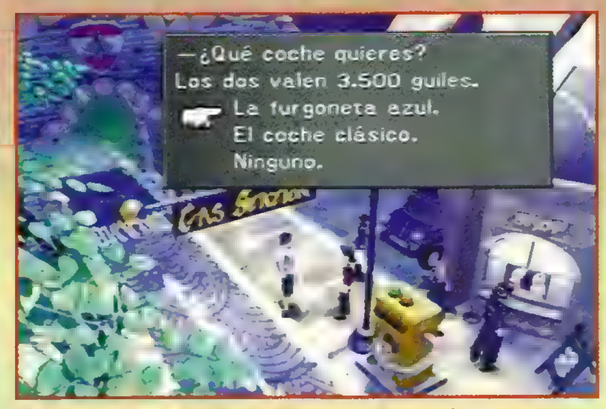








Uno de los aspectos que más ha cuidado Square ha sido la animación de los personajes. La inmensa mayoría de sus gestos os parecerán casi humanos.




En el basto mundo de *Final Fantasy VIII* podremos llevar a cabo numerosas acciones, como alquilar coches (y conducirlos), comprar billetes de tren...

Pocas compañías son capaces de conseguir que sus títulos traspasen la barrera de lo lúdico para convertirse en una experiencia capaz de tocar las fibras sensibles de los usuarios, en algo especial que queda grabado en nuestro corazón para el resto de nuestra vida.

Square es una de estas compañías y ha logrado que muchos de sus juegos queden impregnados de un halo mágico, de un don especial que consigue atraer a usuarios de todo el mundo, sea cual fuere su procedencia o nivel cultural.

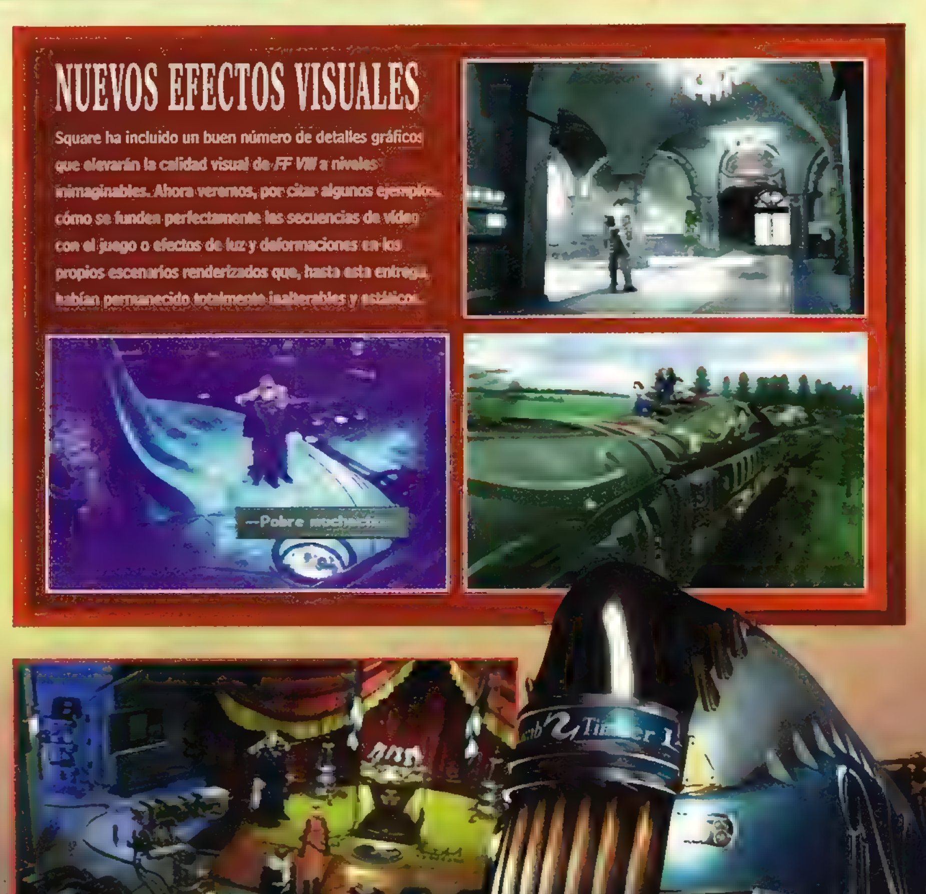
Tras el enorme éxito conseguido con *Final Fantasy VII*, Square prosiguió con su política habitual: crear los mejores juegos de rol del mercado y elegir el mejor de entre todos los posibles para que pase a formar parte de la saga *Final Fantasy*. Y así ha sido de nuevo. *Final Fantasy VIII* va a ser una auténtica obra maestra, una pieza clave en la juegoteca de PlayStation, en resumen, una experiencia única e irrepetible.

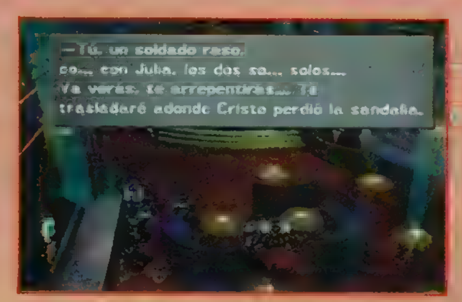
### Cifras y datos curiosos

En japón, *Final Fantasy VIII* se puso a la venta el pasado 12 de febrero, consiguiendo un éxito de ventas totalmente arrollador. Para hacerse con una copia ese mismo día, muchos japoneses pasaron la noche en la calle, mientras que los más gandules tuvieron que esperar a que las tiendas repusieran su stock, ya que en el primer día de su puesta a al venta *Final Fantasy VIII* se agotó. Hasta la fecha, y sólo en el país del sol naciente, se han vendido más de 3.600.000 copias. No está mal ¿eh? Y eso que el juego está compuesto por cuatro CD´s y a los japoneses les resultó un poco más caro de lo habitual. Si no cambian las cosas, *Final Fantasy VIII* va a ser, y con mucha diferencia, el juego más vendido este año en Japón.

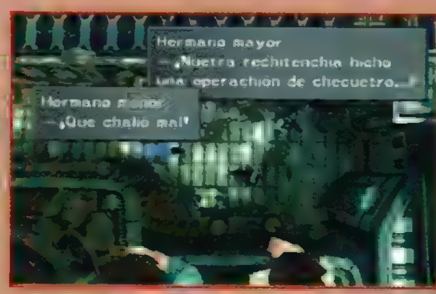
## NUEVOS EFECTOS VISUALES

Square ha incluido un buen número de detalles gráficos que elevarán la calidad visual de *FF VIII* a niveles inimaginables. Ahora veremos, por citar algunos ejemplos, cómo se funden perfectamente las secuencias de vídeo con el juego o efectos de luz y deformaciones en los propios escenarios renderizados que, hasta esta entrega, habían permanecido totalmente inalterables y estáticos.





La traducción con la que nos va a deleitar Sony España destacará por su sentido del humor y por la incorporación de expresiones muy nuestras, como por ejemplo ésta.



Como sucedió en *Final Fantasy VII*, los escenarios son renderizados, aunque en esta nueva entrega, presentarán un mayor número de enfoques y puntos de vista.









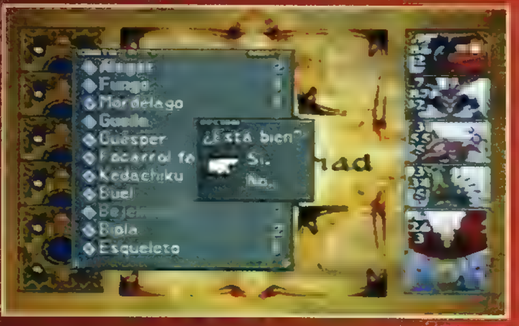




## UN COMPLETO JUEGO DE CARTAS

Si en su día *FF VII* nos permitió disfrutar de una serie de minijuegos de acción en el recordado parque de atracciones Gold Saucer, *Final Fantasy VIII* hará lo propio con este completo juego de cartas tipo MAGIC. En total hay 110 cartas, que se consiguen, principalmente, compitiendo con los personajes que deambulan por los escenarios.

Las reglas de este juego pueden variar dependiendo del lugar en que nos encontremos, pero básicamente consiste en colocar las cartas por turnos de manera que las puntuaciones de nuestras cartas sean superiores a las de nuestro contrincante. Sobra decir que cuando uno empieza a jugar ya no puede parar... al menos hasta que consiga las 110 cartas.






En EE.UU el juego acaba de salir y, por lo tanto, aún no hay datos oficiales de ventas, aunque el período de preventa ha sido excelente y se augura un éxito demoledor. En España, y en el resto de Europa, saldrá a la calle a finales de octubre (ya os diremos el día exacto), aunque nosotros ya hemos podido disfrutar como enanos con una beta traducida al castellano.

### La historia y sus protagonistas

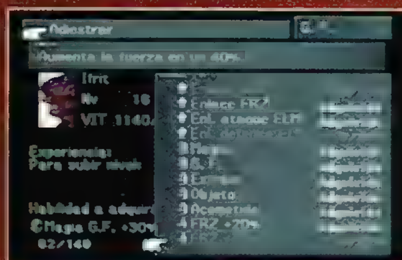
El caos se ha apoderado del planeta. El culpable directo de esta situación es el presidente de Galbadia, un ser tan ambicioso como despreciable que está provocando numerosos conflictos bélicos con el único fin de controlar el mundo.

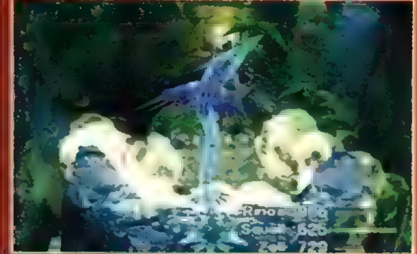
En medio de este caos, las escuelas militares Jardín prestan sus servicios al mejor postor, aprovechando estos conflictos para formar a sus soldados. Sólo los mejores cadetes podrán formar parte de los grupos de élite Seed, los únicos capaces de enfrentarse a las situaciones más complicadas. Squall, el protagonista indiscutible del juego, es un

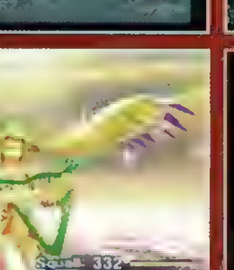


## LAS FUNCIONES DE LOS GUARDIANES DE LA FUERZA

Los Guardianes de la Fuerza resultan fundamentales para poder realizar ciertas acciones, como robar hechizos. Durante los combates pueden ser utilizados como las Invocaciones de *FF VII*, es decir, como unos espectaculares hechizos de demoledoras consecuencias. Aparte de esta función mágica, también podemos adiestrarlos, de forma que desarrollen nuevas habilidades que posteriormente podrán utilizar nuestros personajes.









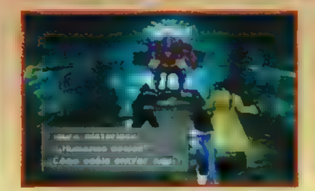
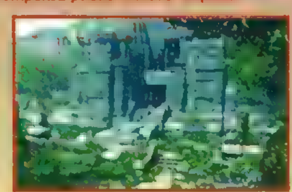


## ATAQUES DESESPERADOS

Estos ataques son unas técnicas especiales que sólo pueden ser utilizadas cuando alguno de nuestros personajes está a punto de morir. En cierto modo se parecen a los Ataques Límite de *FF VII*, aunque presentarán una serie de interesantes novedades, y no precisamente visuales.

Lejos de ser una mera secuencia en la que no podemos hacer nada, como sucedía en *FF VII*, estas técnicas nos permiten introducir comandos y pulsar botones que pueden alterar el curso y los efectos de la técnica. Un ejemplo claro de esto lo podéis ver en la pantalla superior, que nos muestra los distintos comandos que podemos ejecutar. Este "pequeño" detalle, hasta ahora nunca visto en los combates de la saga, abre las puertas a la habilidad y rapidez de reflejos del jugador, logrando que los combates resulten mucho más interactivos. Algo parecido ocurre con los ataques normales, que pueden ser potenciados si pulsamos el botón adecuado en el momento preciso. Sencillamente genial.


Tampoco faltarán las historias paralelas y los retos opcionales, como esta excursión a un peligroso laberinto. La recompensa puede merecer la pena.








introvertido joven que desea formar parte de los Seeds, momento en el que arranca la apasionante historia de *Final Fantasy VIII*.

Como ha sucedido a lo largo de toda la saga, en su elaborado argumento tienen cabida pinceladas de realismo, una desbordante fantasía y un entramado de sensaciones y sentimientos que han dado como fruto un universo en el que encontraremos elementos tan variados como triángulos amorosos, traiciones o un sinfín de seres ficticios.

### Animaciones hiperrealistas

Por otra parte, tal y como afirmó Hironobu Sakaguchi -el creador de la serie *Final Fantasy*-, uno de los aspectos en los que más ha trabajado Square ha sido el diseño y animaciones de los personajes. Si en el séptimo capítulo podían parecer "simples" debido a su look superdeformed, en *Final Fantasy VIII* se producirá el efecto contrario. Sus animaciones, sus gestos, sus detalles casi humanos, en suma, la expresividad de todos los personajes alcanza un nivel nunca visto en PlayStation. Además, el aspecto de todos los protagonistas estará reforzado por una marcada personalidad que, a buen seguro, os permitirá identificaros con algunos de ellos, porque para ser sinceros, los hay para todos los gustos... En muy poco tiempo,


El esmerado cuidado con el que Square ha tratado el apartado gráfico queda de manifiesto en este primer plano del protagonista, en el que veremos cómo abre y cierra los ojos.





## MERCHANDISING

El furor que ha despertado esta nueva entrega en Japón ha propiciado la aparición de numerosos objetos de coleccionista, como peluches, anillos, colgantes, estatuillas o un espectacular mechero. Los más atrevidos se han permitido el lujo de comprar, por unas 100.000 pesetas, un uniforme como el del protagonista.



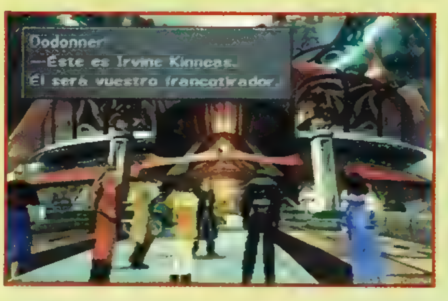








A lo largo del juego podremos controlar a distintos personajes que incluso pueden pertenecer a distintas épocas. Con este efecto y los numerosos e insospechados giros en el argumento, Square intentará despistar al jugador para incluir elementos totalmente nuevos en la historia principal.






nombres que ahora os resultan extraños, como Squall, Rinoa, Zell, Selphie, Quistis o Irvinne, repetirán la hazaña de los personajes de *Final Fantasy VII*: instalarse en vuestra cabeza y en vuestro corazón para acompañaros en la aventura más apasionante de todos los tiempos.

### Mejoras técnicas y jugables

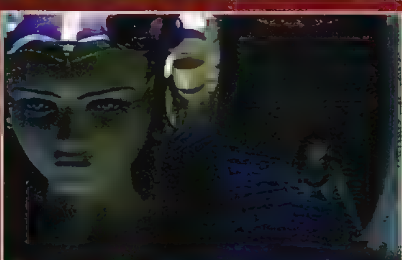
Aparte de la mencionada evolución gráfica de los personajes, Square ha introducido numerosas novedades tanto en el sistema como en la apariencia del juego. En el apartado gráfico, los escenarios presentan ahora un mayor nivel de detalle e interactividad, así como una cantidad de efectos visuales que no aparecían en la anterior entrega. El resultado es un despliegue gráfico que a más de uno dejará sin aliento y que, por pedante que parezca, se resume con una palabra: belleza.

En el juego, el sistema de menús, la forma de conseguir y ejecutar los hechizos o el papel de los Guardianes de la Fuerza (llamados Invocaciones en *FF VII*) ha cambiado radicalmente. Pero lo mejor de todo es que, aunque estos cambios inciden en el desarrollo del juego, el espíritu de la saga permanece intacto, inalterado. Por eso, quienes hayan jugado a *FF VII* se darán cuenta de que, aunque todo ha cambiado, todo sigue igual, y que la magia de *Final Fantasy* sigue siendo arrolladora.

## UNAS SECUENCIAS DE VÍDEO IMPACTANTES

Ya lo dijimos en su día: las secuencias de vídeo de *Final Fantasy VIII* son de lo mejor que puede pasar ante vuestros atónitos ojos. Escenas como un romántico baile entre los protagonistas o la huida de un impresionante artefacto mecánico son tan sólo una pequeña muestra de lo que nos espera a lo largo y ancho de sus cuatro CD´s.
Y no, no nos olvidamos de su memorable intro de más de 3 minutos de duración.
La desbordante calidad de los escenarios, las fluidas animaciones de los personajes y la inigualable cantidad de detalles gráficos elevan el apartado visual de *Final Fantasy VIII* a una altura que ningún otro juego ha alcanzado hasta la fecha.






**Por cuarto año consecutivo, EA Sports reunió a la flor y nata de la prensa especializada europea en su cuartel general de Vancouver, para mostrarnos con todo lujo de detalles el proceso de desarrollo de sus sagas deportivas más prestigiosas. De entre todos los títulos que allí pudimos ver destacó por méritos propios *FIFA 2000*, el simulador de fútbol llamado a liderar el nuevo milenio.**

# Comienza la EA nueva temporada



## El simulador del próximo milenio

Cuando los creadores de una saga de fútbol de la talla de *FIFA* se enfrentan al desarrollo de una nueva entrega, se encuentran a priori con un enorme obstáculo, que no es otro que conseguir aportar ideas y conceptos novedosos, y ofrecer una serie de opciones y posibilidades que conviertan a ese nuevo título en una opción de compra interesante para los usuarios.

En el caso de *FIFA 2000*, a tenor de lo que pudimos ver en el cuartel general de EA Sports, todo parece indicar que este "problema" ha sido superado con creces, ya que presentará un montón de novedades que harán las delicias de los amantes del buen fútbol.

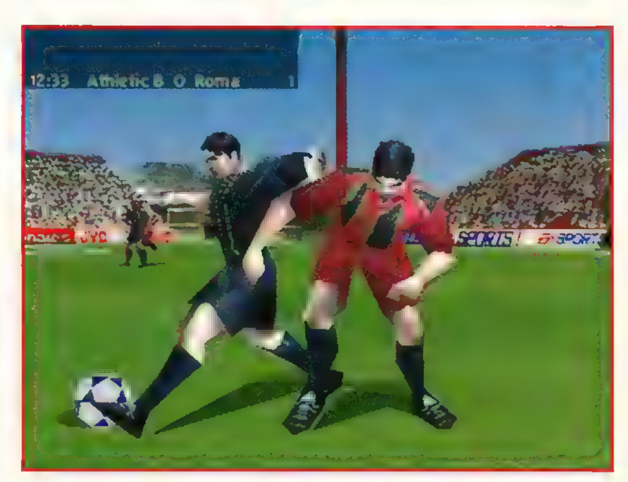
Como es habitual en cualquier secuela que se precie, el apartado gráfico es uno de los primeros aspectos que deben ser mejorados. Por eso en esta nueva versión, y por citar tan solo algunos ejemplos, cada jugador estará formado por más de 300 polígonos, dispondrá de unas novedosas animaciones faciales para enfatizar ciertas situaciones (faltas, expulsiones...) y presentará un mayor abanico de acciones que estarán representadas por unas animaciones mucho más fluidas.

Por su parte, los estadios presentarán unos entornos mucho más detallados, en los que podremos ver, por ejemplo, cómo se mueve el público o cómo la red de la portería se comporta de una forma mucho más real.

Afortunadamente, las mejoras que presentará *FIFA 2000* no se quedarán en unos cuantos detalles gráficos, puesto que la jugabilidad, la Inteligencia Artificial de nuestros contrincantes, el apartado sonoro y las opciones prometen alcanzar un elevadísimo nivel de calidad y variedad. En este sentido, sus creadores nos confesaron que uno de los aspectos relativos a la jugabilidad más costosos de programar (y a la vez más novedoso en la saga) será el comportamiento 3D real del balón, el cual podrá ser parado o interceptado por cualquier jugador que se interponga en su camino, incluso puede ocurrir que el balón golpee en la espalda de los jugadores.

No menos complejo ha resultado el tema de la Inteligencia Artificial de los adversarios, que en esta nueva entrega analizarán nuestra forma de jugar, se adaptarán a nuestro estilo y modificarán sus zonas de ataque y defensa,

El genial jugador de la selección española y del F.C. Barcelona, Josep Guardiola, será la imagen del FIFA del año 2000



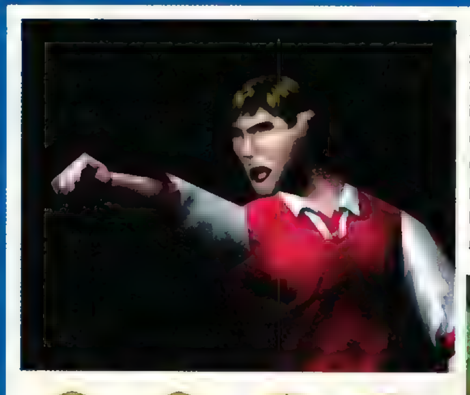

### Motion Capture

**Eddie Pope, la joven promesa del fútbol norteamericano, ha servido como modelo para las sesiones de Motion Capture que, como sabéis, sirven para obtener los movimientos necesarios para crear las realistas animaciones de los jugadores. En nuestra visita a la sede de EA Sports pudimos asistir a una de estas sesiones, en las que Eddie Pope realizó todo tipo de jugadas, como remates de cabeza, tiros a puerta e incluso alguna celebración.**

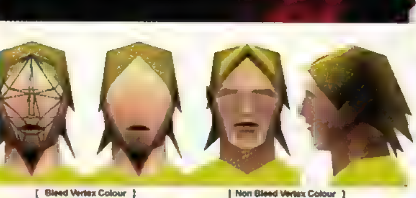




## Novedades



*FIFA 2000* va a incorporar un montón de novedades que se irán desvelando poco a poco, pero para que podáis ir abriendo boca, vamos a avanzaros algunas de las más interesantes. En esta nueva versión, los jugadores contarán con unas espectaculares animaciones faciales (izquierda), su diseño presentará un mayor número de polígonos (abajo izquierda) y el comportamiento del balón será mucho más realista, ya que será un objeto 3D real que incluso colisionará con los jugadores (abajo).










Por supuesto, en esta nueva entrega podremos disfrutar de nuevas animaciones para los jugadores, tanto en el desarrollo de los partidos como en las celebraciones de los goles.

evitando de este modo que exista un punto débil o una rutina con la que marcar goles constantemente.

Aunque no está aún confirmado, es posible que la IA del árbitro también presente unas rutinas mejoradas, pudiendo llegar incluso a aplicar la ley de la ventaja, un detalle que no presenta hasta ahora ningún otro simulador de fútbol.

Y no nos olvidemos del fabuloso apartado sonoro, en el que Manolo Lama volverá a estar presente para deleitarnos con un total de 80.000 palabras y expresiones.

En cuanto a sus modos de juego, tan sólo os podemos adelantar que presentará un novedoso concepto de continuidad entre competiciones, en el que nuestro equipo deberá afrontar, por ejemplo, la liga española y la liga de campeones al mismo tiempo y no de forma separada.

Por todo esto y por mucho más, *FIFA 2000* nos dejó con un grato sabor de boca, pese a que la versión con la que jugamos no presentaba todas las novedades que podremos disfrutar en octubre, que será cuando el juego se ponga a la venta.

Estad atentos, porque el nuevo *FIFA* será el mejor de todos. Que ya es decir.



La Inteligencia Artificial de nuestros rivales ha sido mejorada, de forma que "aprenderán" nuestra manera de jugar y, en función de ello, modificarán sus técnicas de ataque y defensa.



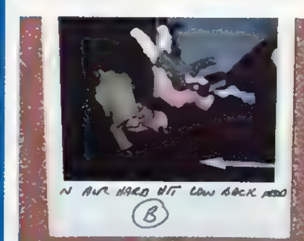
Un detalle que posiblemente incorporará *FIFA 2000*, y que hasta la fecha no frece ningún otro simulador, es que el árbitro aplicará la ley de la ventaja en algunas jugadas.





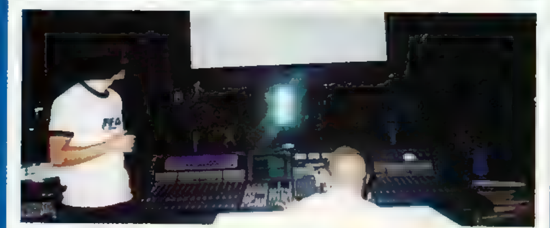
## El Desarrollo

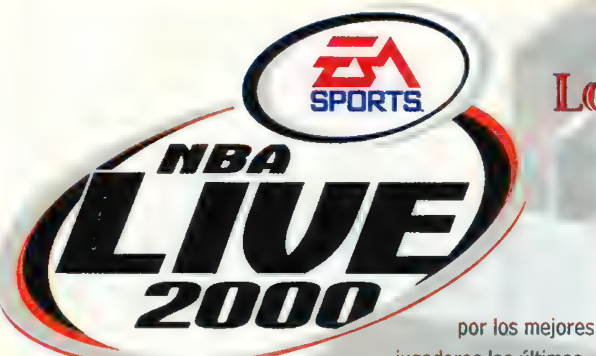
Un juego como *FIFA 2000* requiere un desarrollo muy largo y complicado, en el que intervienen numerosos programadores especializados en distintas tareas. Así, por ejemplo, los encargados de las animaciones nos explicaron que antes de empezar a programar, escenifican ciertas jugadas peligrosas con muñecos tipo Geyperman (arriba), para después recrearlas poligonalmente (centro). A su vez, los encargados del apartado sonoro nos mostraron su estudio de grabación, en el que escuchamos buena parte de la banda sonora y algunas frases de Manolo Lama y otros comentaristas.












# Los astros del baloncesto vuelven a escena

La versión de *NBA Live 2000* que pudimos ver en Vancouver estaba en las primeras fases de desarrollo, y por lo tanto no representaba fielmente lo que el juego puede llegar a ser.

Lo que sí pudimos ver con esta versión es que los gráficos y animaciones de este nuevo *NBA* estarán bastante más depurados, con animaciones faciales para resaltar el estado de los jugadores, y un montón de sorpresas y novedades.

La primera será la posibilidad de controlar varios equipos clásicos compuestos por los mejores jugadores las últimas cinco décadas (Magic Jhonson, Kareem Abdul Jabaar...). Cada uno de estos jugadores presentará su uniforme y aspecto original, de manera que no será raro ver a estas leyendas con unos pantalones muy cortos o con el pelo a lo "afro".

No menos atractivo resultará un nuevo modo de juego "uno contra uno" en el que podremos enfrentar a dos jugadores de cualquier equipo en una cancha callejera que se rige por las normas del One on One. Sobra decir que nos lo pasamos pipa con este último modo de juego.

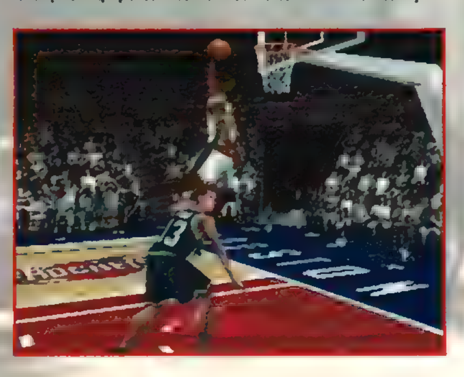
Técnicamente, *NBA Live 2000* presentará nuevas cámaras que le otorgarán un enfoque mucho más televisivo (sobre todo en las repeticiones), una Inteligencia Artificial que pondrá en pantalla oponentes con un comportamiento mucho más real y nuevas escenas de transición que recrearán situaciones como las expulsiones, las faltas y las lesiones.

Como ha sucedido con toda la saga, *NBA Live 2000* contará con la licencia oficial de la NBA, por lo que encontraremos todas las plantillas actualizadas y, gracias a su completo editor, también podremos crear nuestros propios jugadores.

Por último, la banda sonora está siendo realizada por Razhel, el cantante de Roots, un grupo de hip hop que goza de gran éxito en EE.UU. y que, presumiblemente, se dará a conocer en el todo el mundo gracias a este juego.




El novedoso modo "Uno contra Uno" nos permitirá enfrentar a dos jugadores de cualquier equipo con las normas de esta variante "callejera" del baloncesto.








En nuestra visita a los cuarteles generales de EA Sports también tuvimos ocasión de disfrutar con la nueva versión de *NHL*, la saga deportiva basada en el hockey sobre hielo. Su avanzado estado de desarrollo nos permitió conocer cuáles serán las principales novedades que incorporará cuando se ponga a la venta dentro de un par de meses.

Para ser sinceros, *NHL 2000* nos sorprendió por numerosas razones, como por ejemplo, el increíble aumento de la velocidad con la que se desarrollan los partidos, la suavidad y nivel de detalle de las animaciones de los jugadores y su fabuloso control (compatible con Dual Shock).

Además, sus numerosas opciones de configuración permitirán que cualquier tipo de usuario pueda organizar los partidos a su antojo, tanto si conocéis las reglas del hockey (al más puro estilo simulador realista) como si no (con un enfoque completamente arcade).

A nivel jugable, EA Sports también ha introducido numerosas novedades, como una especial relevancia de las estrellas del equipo durante los partidos, nuevos movimientos defensivos y ofensivos, una respuesta del control mucho

## Novedades



*NHL 2000* también incorporará un buen número de novedades gráficas, entre las que destacarán el realista tratamiento de las colisiones entre jugadores y los dinámicos cambios de cámara en determinadas situaciones, como por ejemplo, los tiros a puerta.



# El hockey sobre hielo tampoco nos dejará "fríos"

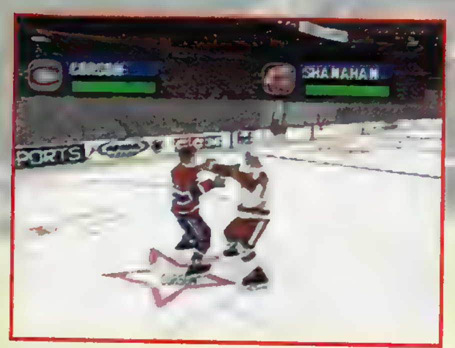
más rápida y nuevos enfoques de cámara que le otorgarán un aspecto sorprendente.

Tampoco faltarán las peleas entre jugadores, los apabullantes efectos sonoros del público, ni el ambientazo que respiran los estadios. Como muestra de lo que puede llegar el apartado sonoro, os diremos que la música, al menos de la intro, correrá a cargo de Garbage...

Mentiríamos si no dijésemos que *NHL 2000* nos recordó bastante a uno de los clásicos de este género, *Blades of Steel*, uno de los pocos títulos que plasmó este deporte de manera tremendamente divertida y jugable, aunque más feota...

Todos sabemos que el hockey sobre hielo no goza de demasiados adeptos en nuestro país, pero *NHL 2000* puede ser una oportunidad excelente (y muy divertida) para acercarnos a este deporte.






Como es habitual en este deporte, los roces entre los jugadores no se solucionarán con unas amigables palmaditas en la espalda...

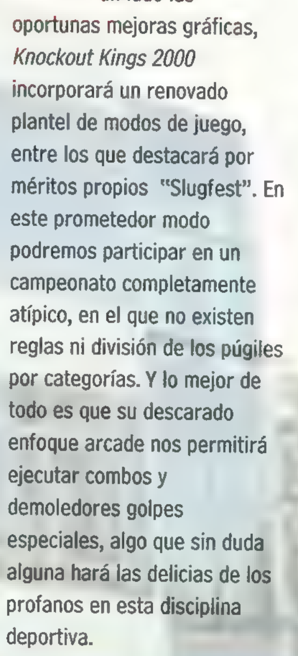



Los seguidores del boxeo tampoco se van a quedar sin su ración jugable de este deporte, ya que Electronic Arts tiene previsto lanzar *Knockout Kings 2000* antes de fin de año.

Para dar forma a este título, EA Sports ha contado con algunos de los mejores púgiles del momento, como Oscar De La Hoya o Sugar Ray Leonard, que aparte de aportar sus conocimientos para que el juego consiga transmitir todo el espíritu de este deporte, han servido como modelos para las sesiones de Motion Capture.

Con los datos obtenidos en estas sesiones, los programadores están dando vida a más de 50 púgiles reales, algunos de ellos pertenecientes a la historia reciente del boxeo como Muhamed Ali. Para redondear este apartado, todos los boxeadores contarán con sus golpes más característicos y serán una fiel representación del referente real, incluido su tamaño, musculatura y rostro.

Además, la inclusión de efectos como cortes o heridas en la cara, aumentarán aún más la sensación de realismo.



Dejando a un lado las oportunas mejoras gráficas, *Knockout Kings 2000* incorporará un renovado plantel de modos de juego, entre los que destacará por méritos propios "Slugfest". En este prometedor modo podremos participar en un campeonato completamente atípico, en el que no existen reglas ni división de los púgiles por categorías. Y lo mejor de todo es que su descarado enfoque arcade nos permitirá ejecutar combos y demoledores golpes especiales, algo que sin duda alguna hará las delicias de los profanos en esta disciplina deportiva.

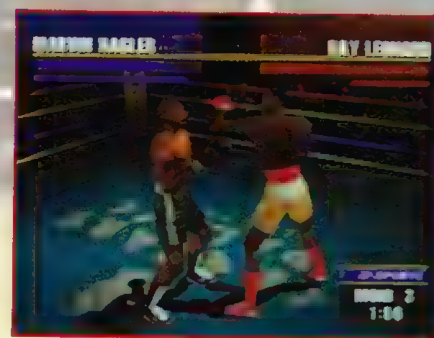
# El segundo asalto en PlayStation

Por otra parte, dos de los aspectos más criticados en su antecesor (la velocidad de los combates y el sistema de control) sufrirán un profundo cambio que conseguirá imprimir mayor dinamismo al juego. Y es que el aumento de la velocidad de respuesta y la simplificación de los comandos conseguirán que *Knockout Kings* resulte mucho más accesible y jugable.

Tendremos que esperar un poco más para comprobar si el resto de las novedades que incorporará, como por ejemplo el mejorado apartado sonoro o la innovadora Inteligencia Artificial de los adversarios (que estudiarán nuestros puntos débiles y cualidades físicas), estarán a la altura de las circunstancias.




Esta nueva versión presentará un modo arcade llamado Slugfest que, por su enfoque desenfadado, hará las delicias de los profanos en esto del boxeo.






# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

## EL REGRESO DE LARA CROFT.

**Una habitual de todas las Navidades, la señorita Croft, regresa a PlayStation con la cuarta entrega de sus espectaculares aventuras a lo Indiana Jones. Puede que estéis pensado en que se trata de una secuela más, pero en esta ocasión parece que las novedades serán tan importantes como para hablar de un nuevo concepto de *Tomb Raider*.**

Las críticas que recibió Core tras *Tomb Raider III* parece que han servido para que se plantearán muy seriamente la posibilidad de añadir suficientes novedades a la cuarta entrega como para acallar a los detractores de las secuelas largas. Ha habido tantos cambios en la filosofía y realización técnica del juego que hasta han cambiado de modelo...

Dejando aparte los encantos de Lara Weller (que ya podéis verlos en la foto), el nuevo *Tomb Raider* tendrá un aspecto gráfico mucho más sólido gracias a la utilización de un nuevo motor más potente. Este reconstruido engine servirá, además, para la plasmar efectos de luz dinámicos y espectaculares texturas donde acumulan protagonismo los objetos metálicos.

Aunque técnicamente el juego ya promete ser una revolución, donde más vamos a agradecer las novedades será a la hora de jugar. Sus creadores han dejado muy claro que *TRIV* se dejará jugar con más facilidad colocando la dificultad en la resolución de los puzzles más que en la complejidad de los escenarios y las plataformas. La idea es construir un juego igual de extenso, pero donde avanzar sea algo más dinámico.

Reforzando este espíritu de cambio, Lara va a incluir nuevas animaciones (aunque parezca imposible) que nos permitirán muchas más posibilidades, como por ejemplo, girar las esquinas de las plataformas cuando estamos enganchados a su filo o elegir el blanco sobre el que queremos disparar, una operación que antes era automática.

Yendo aún más allá, Core también introducirá novedades en el inventario. Dentro de la mochila de Lara ahora podremos combinar distintos objetos como una mira láser que podremos acoplar a las distintas armas. Por supuesto, dispondremos de nuevas armas y artilugios, como un


La ambientación será uno de los puntos fuertes de un juego en el que no faltarán las típicas tumbas egipcias donde nos llevaremos más de un susto.


El aspecto gráfico de todo el juego han sido cuidado al máximo en todos los aspectos. Destacarán con luz propia las texturas metálicas.



## NUEVO ESCENARIO DE AVENTURAS



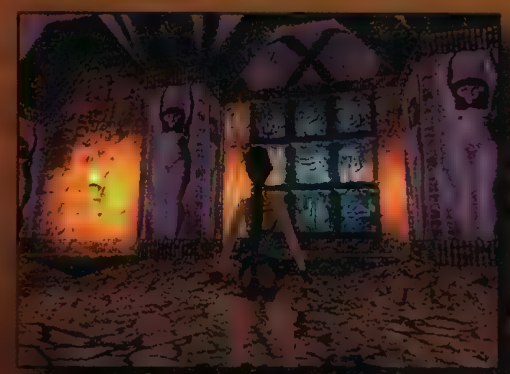
En esta ocasión la aventura de Lara se ceñirá exclusivamente a Egipto en un intento de construir una historia que no se disperse tanto como en anteriores entregas. Todo girará en torno al espíritu del malvado dios Set que es liberado accidentalmente por Lara mientras buscaba una nueva tumba. Para frenar a Set debe despertar al dios Horus aprovechando la conjugación de astros de la entrada la nuevo milenio. Sin embargo, otro arqueólogo conocido como Von Croy sigue los mismos pasos de ella y no dejarán de enfrentarse. El Cairo o Karnak serán algunas de las localizaciones donde se desarrollará esta mágica historia. Además, también descubriremos muchos de los aspectos ocultos de la vida de la heroína y el aspecto que tenía Lara a los 16...



## ENEMIGOS DE ULTRATUMBA



En esta nueva aventura, Lara tendrá que enfrentarse a un montón de nuevos enemigos, muy adecuados al mágico argumento (espíritus, monstruos, esqueletos...). Además, para eliminar a cada uno de ellos necesitaremos seguir estrategias diferentes y, lo que es más importante, contarán con una Inteligencia Artificial mucho más desarrollada.



Los puzzles tendrán un protagonismo mayor que en entregas anteriores convirtiéndose en situaciones más complejas que la simple búsqueda de una llave.



## NUEVAS ANIMACIONES



Se está dotando a Lara de tal elenco de animaciones que cada vez está más cerca de parecer un personaje real. Además de todo lo que ya sabía hacer antes, que no era poco, la señorita Croft podrá ahora trepar por cuerdas, balancearse, abrir puertas a patadas, doblar esquinas estando colgada...

arco, unos prismáticos para otear el horizonte o un diario donde apuntar las distintas pistas.

Con respecto a los rumores que hablaban de un co-protagonista, parece ser que ésta sería una novedad reservada para la siguiente entrega del juego, posiblemente en la nueva PlayStation 2. De todos modos, en *The Last Revelation* disfrutaremos de la compañía de otros dos aventureros amigos de Lara, Von Croy y Jean Yves. Y puede ser que este último sea algo más que un amigo...

En fin, espectáculo, acción, novedades a raudales y hasta puede que romance. ¿Estaremos ante el *Tomb Raider* definitivo? La respuesta a partir del próximo 29 de noviembre.



*Tomb Raider IV* ha sido dotado de un nuevo motor gráfico que permitirá que disfrutemos de una mayor solidez en todo el entorno, al tiempo que aumenta las posibilidades de efectos como la luz.









# TARZAN™

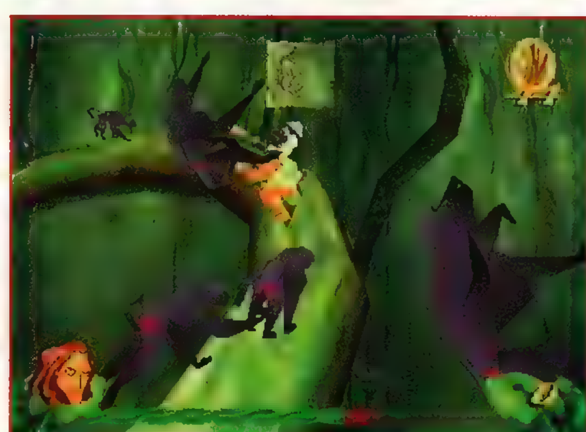
## EL REY DE LOS MONOS EN VERSIÓN DISNEY.

LA CALIDAD DE LAS PELÍCULAS DE DISNEY AUMENTA AÑO TRAS AÑO, EN LA MISMA MEDIDA QUE AUMENTA LA DE SUS VIDEOJUEGOS, CADA VEZ MÁS INNOVADORES Y ATRACTIVOS. EL MEJOR EJEMPLO ES ESTE TARZÁN, QUE TANTO EN EL CINE COMO EN PLAYSTATION SE VA A CONVERTIR EN UNO DE LOS TÍTULOS EMBLEMÁTICOS DE ESTAS NAVIDADES.

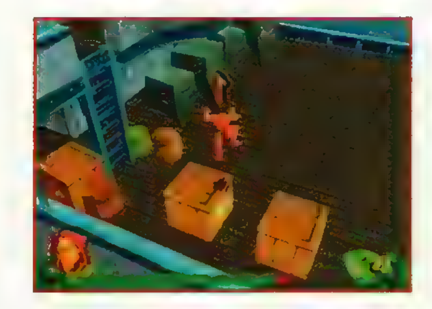




En algunos niveles deberemos correr hacia el frente o el fondo de la pantalla aprovechando el diseño totalmente 3D de los escenarios.



Nos enfrentaremos a tantas situaciones distintas que no será extraño tener que practicar surf en las ramas de los árboles eliminando monos con una sombrilla.







Recuperando el viejo mito del hombre criado por los monos, Disney nos ofrece ahora su particular y humorística visión de lo que debió de ser la vida de Tarzán, un héroe que a todos nos ha hecho soñar alguna vez con la posibilidad de ser los reyes de la jungla.

En la película encontraremos los personajes más emblemáticos de la historia, como la dulce Jane, el primer amor de Tarzán, y su inseparable Turk, versión moderna de la vieja mona Chita. Elefantes, panteras, cazadores y todo tipo de monos nos acompañarán a lo largo y ancho de la película poniendo bien la nota humorística o bien la dramática a una historia que, por lo que ya hemos podido ver, encandilará a grandes y pequeños. Por supuesto, todos estos personajes y algunos más también estarán presentes en el videojuego.

Y es que, como ya es habitual, Disney se ha encargado de hacer una conversión a PlayStation de la

película que seguirá con absoluta precisión el guión original. Incluso podremos ver vídeos introductorios sacados del propio film y con una calidad... También se conservará la banda sonora de Phil Collins y todas las innovaciones gráficas que podremos ver en el cine.

Y es que uno de los aspectos que más nos llaman la atención de la película es que por primera vez todos los escenarios han sido diseñados enteramente por ordenador y tratados como modelos tridimensionales. Sin embargo los personajes seguirán siendo dibujos 2D que volverán a demostrar la habilidad de los dibujantes Disney. Lo mismo ocurrirá en el juego, de manera que la acción estará presidida por un entorno totalmente 3D, aunque el control será como el de un plataformas en 2D, lo que no evitará que la pantalla rote demostrando la solidez de los escenarios.

A parte de su notable atractivo gráfico, *Tarzán* nos va a deparar un buen montón de alicientes en forma de variados y sorprendentes niveles en los que no faltarán estampidas de elefantes, luchas a muerte con leopardos, saltos de liana en liana o chapuzones en ríos plagados de cocodrilos.

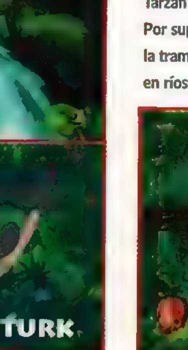
Además, podremos controlar a distintos personajes y las versiones infantil y adulta del héroe. En definitiva, un plataformas atractivo y variado que promete diversión de la buena.

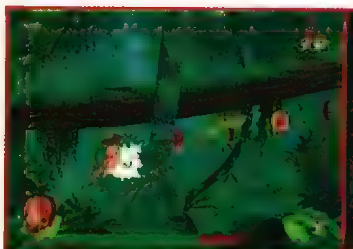
A finales de octubre podremos disfrutar del juego, y poco después de la película. Eso sin olvidarnos del bombardeo de merchandising que Disney nos tiene preparado. A buen seguro, merecerá la pena.

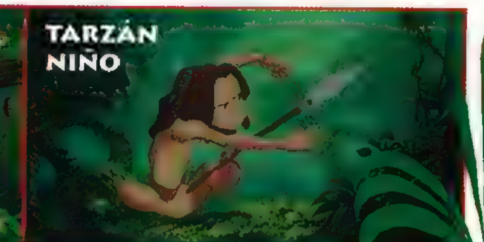
## FIEL REFLEJO DE LA PELÍCULA

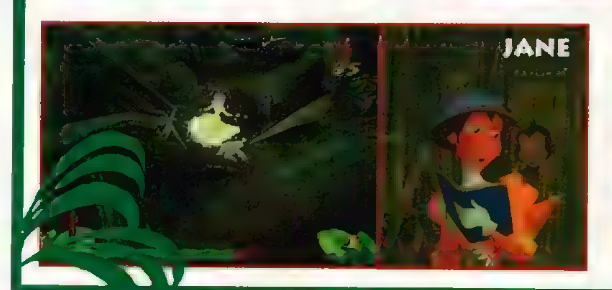
El argumento, los escenarios, los personajes y muchas de las situaciones a las que deberemos enfrentarnos han sido extraídas de la película. De igual modo, controlaremos a muchos de los personajes del film como las dos versiones de Tarzán (niño y adulto) a la joven Jane y al simpático Turk.

Por supuesto, estos personajes, los retos a los que se enfrentarán y los escenarios que visitarán también forman parte de la trama de la película. Así que ya podéis ir preparándonos a recorrer la jungla de liana en liana, visitar un barco, nadar en ríos, recorrer caóticos campamentos o escapar de hordas de monos furiosos.





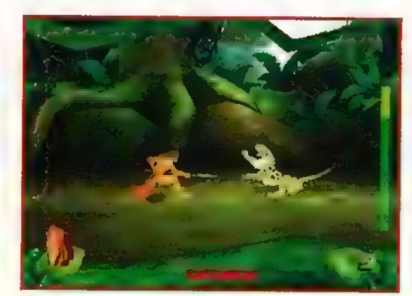









Durante las primeras fases del juego controlaremos a un Tarzán niño, que se enfrenta a fases más simpaticonas que en lo que será su etapa adulta.



Cuando Tarzán se haga adulto tendrá que verse las caras con enemigos mucho más poderosos, aunque también contará con las armas adecuadas para ello.



Uno de los momentos estelares de la película será una espectacular estampida de elefantes que, como era de esperar, también viviremos en el juego.

## MERCHANDISING

Como es habitual tratándose de alguien como Disney, el merchandising de productos relacionados con la película va a empezar muy pronto a invadirnos. Por unas 2.500 pesetas ya podéis haceros con la banda sonora (una pasada), pero más adelante empezarán a llegar las litografías, figuras, juguetes, libros, peluches... En fin, todo el material habitual de la casa.



# Juegos & Cía.

# Una nueva re

Noticias

PC/Consolas

Reportajes

Juegos

Comparativas

Trucos




Todos los periféricos




Novedades y test a fondo



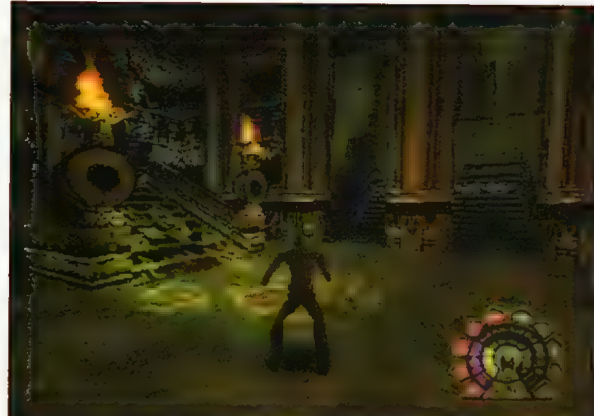

Trucos para todos tus ju




# ...para una nu

# Shadowman

## Atrévete a entrar en la zona muerta





Los efectos de luz son lo más espectacular dentro del apartado gráfico del juego, sobre todo aquellos que representan la desaparición de los enemigos.

**Acclaim nos presenta una estremecedora aventura de acción en la que los muertos y los seres de ultratumba son sus principales protagonistas. Agarraos fuerte a la silla, porque Shadowman os hará vibrar de tensión.**

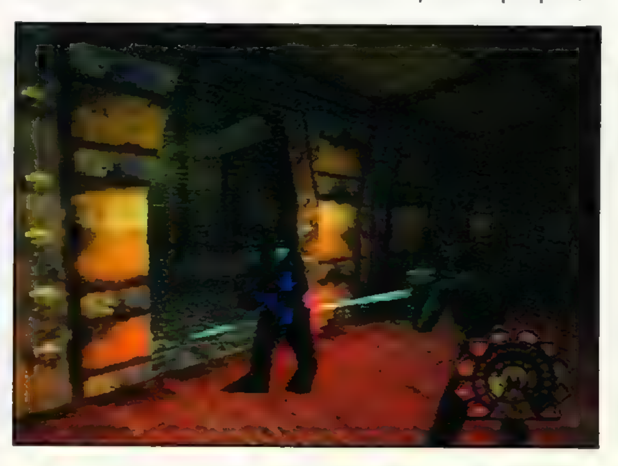
De un tiempo a esta parte, las aventuras de acción al estilo *Tomb Raider* están incorporando una serie de elementos relativamente novedosos en el género, como son un argumento muy elaborado o una tétrica y agobiante ambientación, consiguiendo que el público más "adulto" encuentre juegos mucho más ajustados a sus gustos. Hasta el momento, los pioneros en esta variante adulta y siniestra han sido *Soul Reaver* y *Akuji*, a los que ahora se une *Shadowman*.

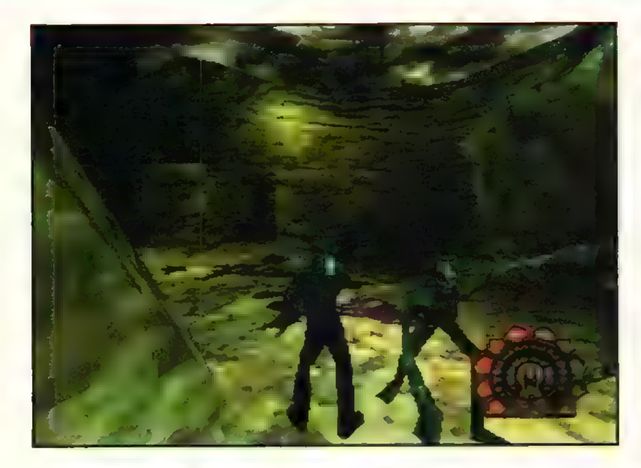
Este título de Acclaim toma como punto de partida para su argumento la existencia de dos mundos paralelos, el de los vivos y el de los muertos. Así, su trama gira en torno a cinco de los más famosos asesinos de todos los tiempos (algunos de ellos reales), que pretenden acabar con la humanidad desde el más allá. Nosotros controlamos a Mike Leroi, un hombre que, gracias al poder del vudú, puede entrar y salir cuando quiera del mundo de los muertos y cuya misión es poner fin a este Apocalipsis.

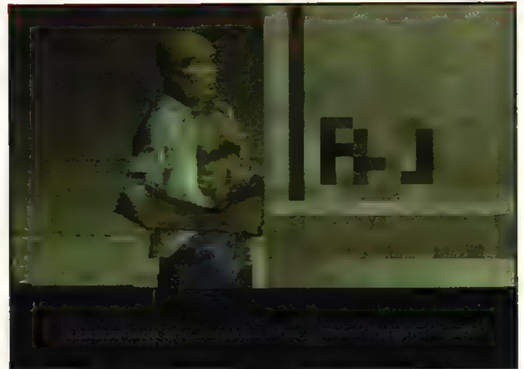
**EN SU CAMINO,** Mike Leroi contará con la ayuda de una sacerdotisa vudú y algún que otro exótico personaje, quienes le darán información y pistas -en castellano-, para completar con éxito su peligrosa tarea, aunque, metido en faena, sólo podrá confiar en las armas y en los artefactos mágicos que encuentre en la zona muerta.

Cabe destacar que, a diferencia de los títulos anteriormente citados, el desarrollo de *Shadowman* huye de los puzzles complejos y se centra más bien en la investigación minuciosa de las localizaciones, hasta el punto de que casi todos los problemas que tendremos que afrontar se reducen a activar un interruptor o a recoger un objeto determinado. Aunque puede parecer sencillo, la presencia de unos cuantos repugnantes seres a los que deberemos eliminar y la existencia de zonas plagadas de plataformas complicarán la búsqueda de nuestros objetivos.

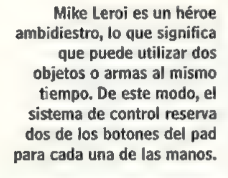
**LA MAYOR PARTE** del argumento de *Shadowman* transcurre en la zona muerta, una caótica y aterradora dimensión paralela que queda

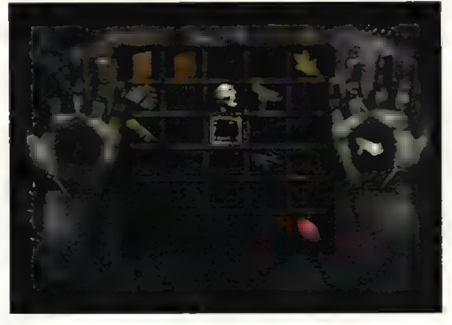






*Shadowman* es un título recomendado para mayores de 15 años, tanto por la propia temática del juego como por el vocabulario que emplea en las escenas de vídeo. Muy fino, como veis...





Mike Leroi es un héroe ambidiestro, lo que significa que puede utilizar dos objetos o armas al mismo tiempo. De este modo, el sistema de control reserva dos de los botones del pad para cada una de las manos.



**La tétrica ambientación de esta aventura resulta impactante, si bien el apartado técnico se ve eclipsado por un acabado gráfico un tanto pobre.**

plasmada en un total de 20 espeluznantes mapeados, que en su conjunto forman una de las ambientaciones más impresionantes jamás creadas para un videojuego.

Por desgracia, este majestuoso despliegue se ve eclipsado por un motor gráfico un tanto inestable (algunos polígonos hasta bailan la Macarena), y por una pixelación que excede los límites de lo aceptable. Algo parecido ocurre con el control, que no responde todo lo bien que quisiéramos en determinadas ocasiones, como por ejemplo, a la hora de ajustar un salto comprometido.

Sin embargo, lo cierto es que si tuviéramos que quedarnos con una sola de las cualidades de *Shadowman* nos resultaría muy complicado, puesto que el juego en sí resulta realmente apasionante (y largo), cuenta con una traducción y un doblaje sobresalientes, su argumento es de película y consigue enganchar por su interesante desarrollo.

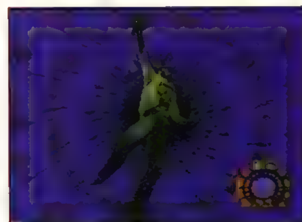
Vamos, que si hubiera sido mejor gráficamente, estaríamos ante un auténtico "imprescindible". Una pena.

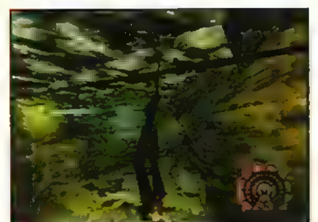


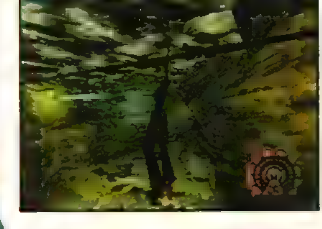
## Las habilidades de un No Muerto



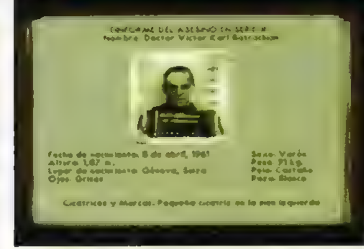
Mike Leroi tiene las habilidades propias de los humanos (saltar, colgarse, nadar...), a las que se les suma las que posee por ser un *Shadowman*, como por ejemplo, la cualidad de respirar debajo del agua o el poder de teletrasportarse al mundo de los muertos.











Mike Leroi encontrará numerosos documentos escritos que arrojarán algo de luz sobre la personalidad de los cinco asesinos.

## Los "cinco" jinetes del Apocalipsis





El objetivo de Shadowman es dar caza a los cinco asesinos que pretender llevar a cabo el Apocalipsis en la Tierra. Ni que decir tiene que estas cinco "piezas" son los enemigos más difíciles de eliminar... aunque, como todos, tienen su punto débil. Para descubrirlo, Mike Leroi tendrá que recorrer a conciencia el basto mapeado de la zona muerta, donde encontrará algunos objetos clave.



**SHADOW MAN**
Aventura de acción

Compañía: **Acclaim** Precio: **7.490 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Memory Card 3 bloques — Dual Shock

Gráficos 7 · Sonido 9 · Diversión 9

- La tétrica y agobiante ambientación.
- La traducción y el doblaje al castellano.

- El apartado técnico y el control no alcanzan el nivel del resto del juego.

**8**

Si *Shadowman* hubiera demostrado una mayor calidad técnica, se habría situado a la altura del magistral *Soul Reaver*. Aun así, se trata de una impresionante aventura.

# Wip3out

## ¿Terceras partes nunca fueron buenas?

**Con esta tercera entrega de la más famosa saga de velocidad futurista, Psygnosis ha sabido culminar uno de los mejores y más impresionantes arcades de velocidad de todos los tiempos.**

Considerado por la prensa especializada como el mejor arcade de velocidad futurista, *Wipeout* logró una excelente acogida que propició la aparición de una segunda parte, *Wipeout 2097*, la cual casi no aportó novedades y se quedó en poco más que una mera secuela. Ahora, casi tres años después, Psygnosis ha reinventado su futurista concepto de la velocidad, poniendo a prueba los límites de la consola.

Al igual que sus antecesores, las carreras de *Wip3out* están protagonizadas por hiperfuturistas vehículos antigravitatorios que sobrevuelan a gran velocidad circuitos de ambientación postmoderna, pudiendo recoger todo tipo de armas.

Lo mejor es que, aparte de este planteamiento general, el resto del juego bien poco tiene que ver con sus antecesores.

El gran logro de Psygnosis en este título ha sido renovar y mejorar todos los apartados manteniendo el espíritu del original. Así, por ejemplo, los diseños de los circuitos presentan nuevos elementos, como espirales, zonas inundadas y unos entornos mucho más detallados que, gracias al modo Alta Resolución, dotan al juego de un aspecto impresionante, pero a la vez familiar para quien conozca la saga. Lo mismo ha sucedido con los 8 vehículos disponibles; que han sido rediseñados y dotados con una atractiva apariencia.

**A NIVEL JUGABLE** se han introducido mejoras sustanciales, como los nuevos modos de juego Desafío -en el que la consola nos propone varios tipos de reto-, y Eliminador -en el que tenemos que destruir un número determinado de vehículos-.

No podíamos obviar los divertidísimos modos de juego a pantalla partida para dos jugadores, que por primera vez aparecen en esta saga, y su compatibilidad con el Dual Shock, con el que el control es sumamente ajustado y preciso.

Y hablando del control, cabe destacar que uno de los puntos fuertes de *Wip3out* es una novedosa función de control, parecida al turbo, que nos permite experimentar la sensación de velocidad más brutal que haya pasado jamás por consola alguna. Y no



Los circuitos cuentan con nuevos elementos, como esta espiral que aparece en la imagen, que refuerzan aún más la variedad y calidad de los distintos trazados.





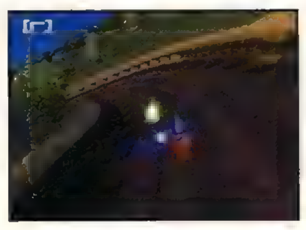


Por primera vez en la saga podremos ver las repeticiones de las carreras, que gracias a una cámara dinámica, cambian de enfoque constantemente.

## Cuando correr a tope no es suficiente...

... tendremos que recurrir a las armas. Es más, en la inmensa mayoría de las carreras será imprescindible hacer un uso inteligente del armamento para poder llegar los primeros a la meta. Como ya vimos en los anteriores *Wipeout*, podremos recoger una gran variedad de armas de ataque (misiles, cañones de plasma o minas) y defensa, como por ejemplo, escudos o dispositivos de invisibilidad.









La calidad gráfica de *Wip3out* se ha disparado respecto a sus antecesores. Ahora, entre otras muchas mejoras, los entornos que rodean a los circuitos se presentan mucho más detallados.

**El apartado gráfico de Wip3out demuestra una vez más que los programadores todavía no han tocado techo en PlayStation.**

exageramos ni lo más mínimo.

**PARA TERMINAR DE DAR FORMA** a este espectacular combinado de jugabilidad y virtuosismo gráfico, Psygnosis se ha echo con los servicios de algunas formaciones y disc jockeys más prestigiosos del momento, como Sasha, Orbital o Underworld, con lo que el apartado sonoro alcanza un nivel sobresaliente... si te gusta la música Chill Out.

Para ser sinceros, no esperábamos que *Wip3out*, consiguiera sorprendernos, pero tras jugar con é largo y tendido, tenemos que decir que lo ha conseguido y que resulta superior a sus antecesores en todos los sentidos. Eso sí, tenemos que advertir que aunque al principio resulta muy jugable, *Wip3out* se va complicando poco a poco y acaba por convertirse en un auténtico reto a vuestra habilidad.

En suma, un título que hará las delicias de los más expertos en el tema de la velocidad.





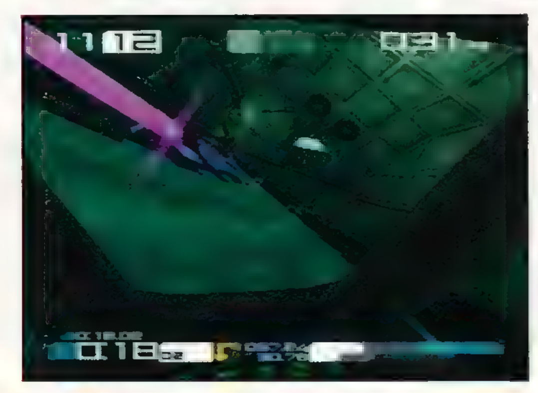




Cuando pasemos sobre las marcas que hay en el suelo, como ésta que aparece en la imagen, nuestra nave recibirá un arma aleatoriamente.

## Toda saga tiene un principio, y también unas novedades

Aparte del modo Alta Resolución, el innegable aumento de calidad del apartado gráfico, la compatibilidad con el mando Dual Shock y las novedades en el control, como por ejemplo el turbo, Psygnosis ha incluido también una divertidísima opción para dos jugadores a pantalla partida que nos permitirá competir en cualquier modo de juego (incluidos los campeonatos) con un amigo. La otra gran novedad es la vista desde el interior de la cabina de la nave, que consigue transmitir una increíble sensación de velocidad y vértigo. Ambas novedades son la guinda a un grandioso arcade de velocidad.







**WIP3OUT**
Velocidad

Compañía: **Psygnosis** Precio: **8.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 9 — Sonido 9 — Diversión 8

- La insuperable sensación de velocidad
- El modo para dos jugadores.

- La dificultad de algunos torneos.
- Los efectos de algunas armas.

**8**

El mejor y más rápido de cuantos simuladores de velocidad futurista podáis encontrar. Eso sí, su dificultad es muy elevada y tardaréis en dominarlo.

# Tony Hawk Pro Skater

## Para dar saltos de alegría

**PlayStation nos sigue sorprendiendo... ¡y de qué manera! Cuando creíamos que lo habíamos visto todo, llega Activision y nos ofrece un título basado en el monopatín que impacta desde el primer momento.**




*Tony Hawk Pro Boarder* se puede considerar, con las salvedades correspondientes, como el digno heredero de los juegos de snowboard, subgénero que ya ha mostrado sus sobradas cualidades en PlayStation.

En cierto modo, todos estos juegos recogen un planteamiento similar, consistente en recorrer una serie de circuitos ejecutando espectaculares piruetas y acrobacias. Sin embargo, a diferencia de los juegos de snowboard, *Pro Skater* amplía este sencillo concepto con un montón de elementos e ideas novedosas.

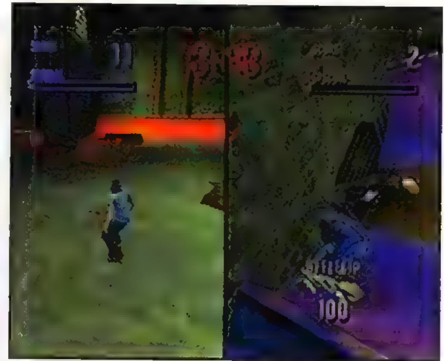
Así, por ejemplo, los 10 circuitos que presenta el juego no son recorridos cerrados, con un principio y un final. Son detallados entornos 3D que podremos recorrer con completa libertad de movimientos. Además, su tamaño es descomunal y en todos los casos están plagados de objetos y elementos, como half pipes, rampas, piscinas o barandillas, con los que podremos interactuar libremente para llevar a cabo nuestra exhibición de piruetas.

Ni que decir tiene que todas estas acrobacias son de lo más realista, puesto que algunos de los 10 skaters reales que aparecen en el juego han prestado sus conocimientos durante el desarrollo de este título. Lo mejor de todo es que estas piruetas resultan enormemente espectaculares, variadas y sencillas de ejecutar... Lo complicado es combinarlas en un sólo salto.

**TONY HAWK PRO SKATER CUENTA** con seis modos de juego, tres de ellos para dos jugadores a pantalla partida. De entre todos destaca el modo Career (carrera profesional para un solo jugador), en el que controlamos a un skater y




Todos los escenarios son completamente interactivos, hasta el punto de que cualquier cosa que aparezca en pantalla es susceptible de ser sobrepasada por nuestras ruedas.

Los tres modos de juego para dos jugadores resultan muy variados. Este que aquí veis, llamado Graffiti, consiste en utilizar el mayor número posible de elementos del decorado.





## Espectáculo en estado puro

Si algo destaca de *Tony Hawk Pro Skater* es la espectacularidad que llegan alcanzar algunas acrobacias. En total hay 17 piruetas básicas, que son comunes a todos los skaters, y dos llamadas "especiales", características de cada uno. Para ejecutar estas últimas es necesario tener completa la barra que aparece debajo del marcador de puntos. Sin duda son las posturas más complejas de ejecutar... aunque también las más bellas.













tenemos que mejorar su condición física recorriendo los diez escenarios, a los que iremos accediendo según superemos los retos y pruebas que nos propongan.

**EL ÚNICO "PERO" QUE PRESENTAN** todos los modos de juego para un sólo jugador, incluido el Career, es que en ningún momento competiremos directamente con otro skater, ya que siempre estamos sólos en pantalla. Eso sí, tenemos que reconocer que este pequeño defectillo ha permitido a los programadores poner en pantalla un apartado gráfico soberbio, con unos personajes de gran tamaño y fenomenalmente animados y unos escenarios amplísimos y sumamente detallados.

Y no nos olvidemos de su cañera banda sonora, en la que han tenido cabida algunos prestigiosos grupos norteamericanos (como Suicidal Tendence o Primus) especializados en géneros tan dispares como el Ska o el Trash Metal.

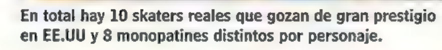
Por todo ello, *Tony Hawk Pro Skater* es un juego que nos ha sorprendido muy gratamente, puesto que una idea tan aparentemente simple como realizar piruetas en un monopatín ha sido llevada a la consola de manera magistral, y no sólo a nivel gráfico.

Eso sí, también es cierto que al principio cuesta un poco dominar el control, sobre todo los giros en el aire, pero una vez que le hayais cogido el tranquillo os costará horrores soltar el pad... al menos durante las dos semanas siguientes. Vamos, que es un juego que impacta horrores al principio pero que quizás no tiene una vida excesivamente larga.

**Los aficionados al skateboarding tienen ante sí un título ineludible, puesto que Pro Skater ofrece un grado de realismo verdaderamente impactante.**





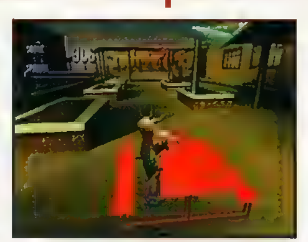


En total hay 10 skaters reales que gozan de gran prestigio en EE.UU y 8 monopatines distintos por personaje.

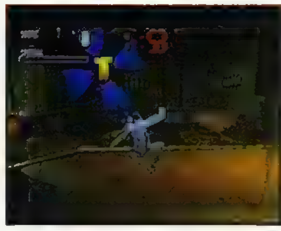

El aspecto gráfico es imponente, sobre todo por el tamaño que poseen los skaters y por el realismo de las animaciones.

## Skaters cumpliendo distintas misiones



Al comenzar el nivel se nos muestran los retos a superar:


...utilizar 5 objetos determinados, como mesas, para hacer nuestras piruetas...


... o encontrar y recoger todas las letras que forman la palabra Skater.

En el modo Career, cada circuito nos propone 5 objetivos distintos. Algunos de ellos se repiten en todos los circuitos como, por ejemplo, conseguir unos determinados puntos haciendo piruetas, mientras que otros varían.



# Resident Evil 2

## El terror siempre ataca dos veces





A estas alturas es casi imposible que no hayáis oído hablar de *Resident Evil 2*, un juego que ha llevado hasta lo más alto el género del Survival Horror y que se ha situado entre las mejores aventuras de acción que podemos encontrar. Su paso a la serie Platinum os deja sin excusa para haceros con él.

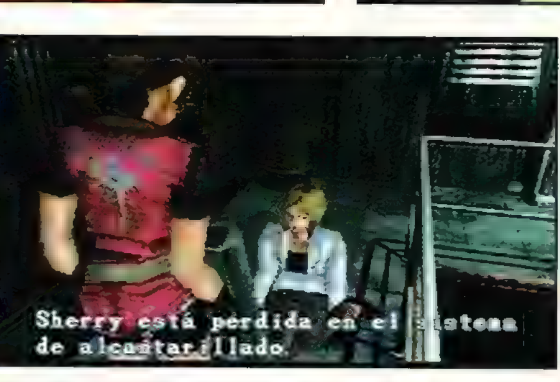
Como ya sabéis, *RE2* es una aventura de acción que nos coloca en la piel de una pareja cuyo objetivo es sobrevivir a los zombies que infestan las calles y edificios de Raccoon City. Para conseguirlo deberán recorrer numerosas localizaciones (las calles del pueblo, la comisaría, las alcantarillas, un laboratorio...), resolviendo puzzles más o menos complejos, despachando monstruos y recogiendo todo aquello susceptible de ser útil, bien sean nuevas armas, items curativos o llaves.

**A NIVEL TÉCNICO**, este título de Capcom presenta una calidad gráfica de escándalo, con impresionantes escenarios prerrenderizados y enemigos poligonales de aspecto absolutamente terrorífico.

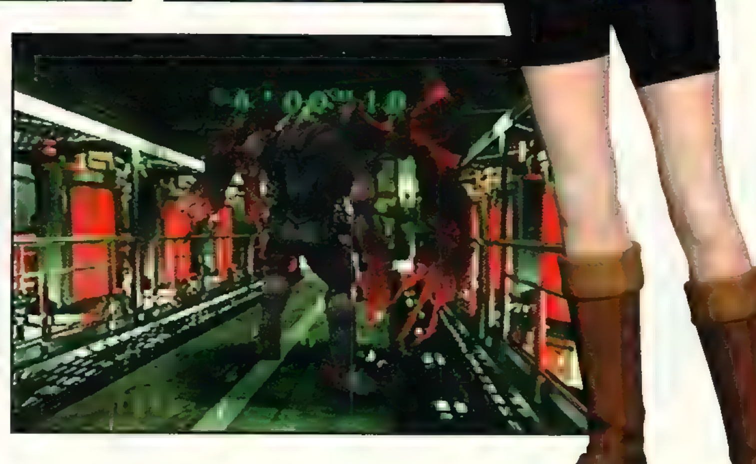
Como ya hizo su antecesor antes que él, *RE2* utiliza secuencias cinemáticas para ir desvelando aspectos importantes de la trama. Así, el juego adquiere un cierto tinte cinematográfico que aumenta el terror y la emoción. Esto además se complementa con un fenomenal sistema de cámaras fijas que buscan reforzar la

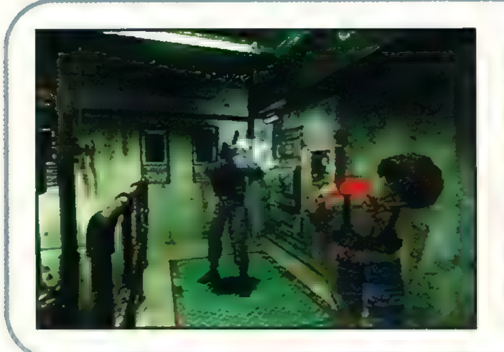
**La obra maestra del terror en PlayStation vuelve dispuesta a llenar de pavor nuestras horas de vigilia. Tiene calidad, emoción y un precio realmente irresistible.**






Aunque las voces del juego están en inglés, todos los diálogos y los demás textos de pantalla están traducidos al castellano.







## Un montón de sorpresas

Aunque Leon y Claire son los protagonistas de esta aventura, hay más personajes que puedes llegar a controlar. Dos de ellos, Ada y Sherry, aparecen durante el juego normal. Ambas tiene unas habilidades especiales que tendrás que usar para poder solventar unos puzzles específicos.
Los otros dos, Hunk, y Tofu (en las pantallas), son unos personajes ocultos a los que accederás al terminarte el juego cumpliendo una serie de requisitos extra como acabar el juego dentro de un tiempo límite, o sin usar ciertos objetos.

tensión del juego mediante trucos propios del cine: una vista desde la espalda del héroe, un plano alejado, un primer plano de un monstruo, una vista cenital...

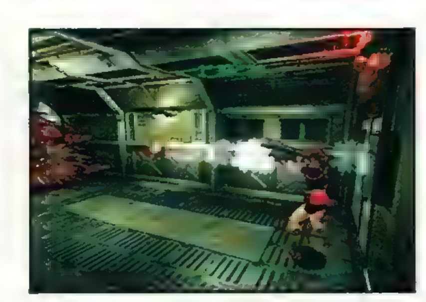
Y es que mientras que *Silent Hill* presenta un terror más bien sicológico, *RE2* apuesta claramente por la acción. En vez de presentar unos pocos monstruos correosos, *RE2* nos enfrenta a numerosos grupos de criatura, que si bien suelen ser fáciles de destruir, lo abundante de su número te obliga a mantener el dedo pegado al gatillo y los nervios alerta. Ojo con los sustos.

**ESTE RITMO TREPIDANTE DE LA ACCIÓN** queda reforzado mediante un impresionante apartado sonoro. Y es que pocos juegos han utilizado mejor el sonido que *RE2*. La mayor parte de las veces oímos a los enemigos antes de verlos, pero no podremos precisar exactamente por donde se acercan. ¿Arriba o abajo? ¿Izquierda o derecha?

El único defecto que se le puede achacar a *Resident Evil 2* es que se hace muy corto. El hecho de poder jugar la aventura con los dos personajes uno detrás de otro (cada uno tiene una historia diferente), alarga la vida al juego y le otorga nuevos alicientes, aunque engancha tanto que se hace corto.

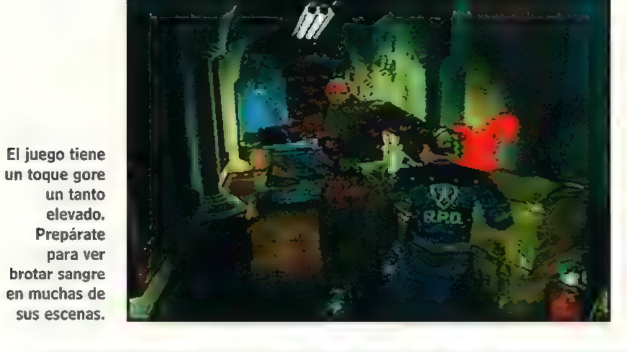
Pese a eso, *Resident Evil 2* es un juego que no debes pasar por alto, y un buen entremés hasta que llegue en Navidades la esperadísima tercera entrega de esta saga.

> Poder jugar con dos personajes distintos cuyas historias se cruzan y complementan la terrorífica trama es uno de los puntos fuertes de este imprescindible *Resident Evil 2*



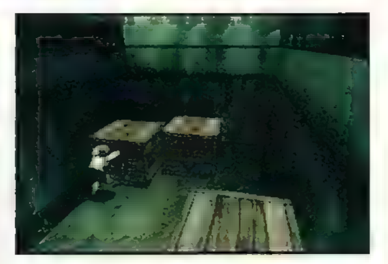
Junto a los monstruos más o menos normales, *Resident Evil 2* tiene unos jefes finales absolutamente aterradores. Para acabar con ellos necesitarás armamento pesado





El juego tiene un toque gore un tanto elevado. Prepárate para ver brotar sangre en muchas de sus escenas.





Para solventar varios puzzles del juego, pasarás a controlar a ciertos personajes secundarios con habilidades especiales. Estos pueden realizar ciertas tareas que los protagonistas no pueden.

## Dos por el precio de uno



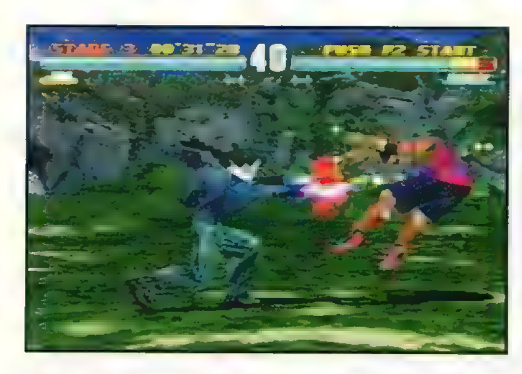


A diferencia del primer Resident, en el que había una única aventura que podías jugar con cualquier personaje, RE2 presenta dos historia paralelas (una por personaje). Así pues, tanto Claire como Leon tienen pistas, items y lugares exclusivos para ellos solos. De esta manera, si quieres enterarte de toda la trama debes jugar con los dos, uno detrás de otro. Hay un CD por personaje.



# Tekken 3

## La lucha en su máxima expresión











Algunos personajes, como el policía Lei, pueden utilizar varias artes marciales, algunas de ellas con posturas y poses tan espectaculares como ésta, a lo Karate Kid.

A estas alturas pocos debéis ser ya los que no conozcáis el fabuloso trabajo que ha realizado Namco en PlayStation, compañía que, gracias a títulos como *Ace Combat* y *Ridge Racer*, ha cosechado éxitos desde los orígenes de PlayStation.

Su saga más prestigiosa, *Tekken*, se ha convertido en una referencia ineludible para los seguidores de la lucha y, al mismo tiempo, en uno de los pilares fundamentales del éxito de nuestra querida consola gris. Ahora, casi un año después de su lanzamiento, *Tekken 3* aparece en la serie Platinum, ofreciendo a los usuarios la posibilidad de disponer del mejor juego de lucha poligonal a un precio realmente atractivo.

Siguiendo la estela de sus antecesores, *Tekken 3* es un explosivo juego de lucha uno contra uno que destaca por su sobresaliente jugabilidad y su soberbio acabado gráfico. Esta versión para PlayStation no desmerece a la versión recreativa y además cuenta con numerosos extras con los que Namco añadió alicientes a la versión doméstica.

**LA BASE DE SU ÉXITO** reside en su intuitivo sistema de control, en el cada uno de los cuatro botones que se utilizan se corresponde con una de las extremidades de nuestro luchador, de forma que los usuarios menos experimentados pueden ejecutar espectaculares combos y golpes especiales desde la primera partida.

Lo mejor de todo es que tras


Pese al año transcurrido desde su lanzamiento, Tekken 3 sigue siendo el mejor juego de lucha para PlayStation. Uno de esos juegos imprescindibles y a un precio inmejorable.







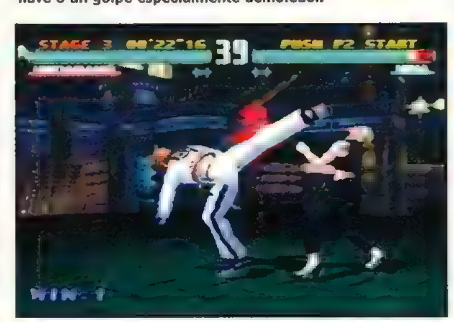



*Tekken 3* cuenta con un total de 21 luchadores, de los cuales, diez no habían aparecido en anteriores entregas.



La cámara cambia de perspectiva cuando ejecutamos una llave o un golpe especialmente demoledor.





**Por cualidades técnicas, modos de juego y, sobre todo, por su gran jugabilidad, Tekken 3 se ha convertido en un clásico del videojuego y una referencia ineludible para los amantes de la lucha.**

esta aparente sencillez se esconde un complejo entramado de movimientos, combinaciones de golpes y técnicas de defensa y ataque que lo convierten en el juego más completo de todos los tiempos, en el que tendréis que invertir muchas horas para llegar a dominar por completo todas sus posibilidades.

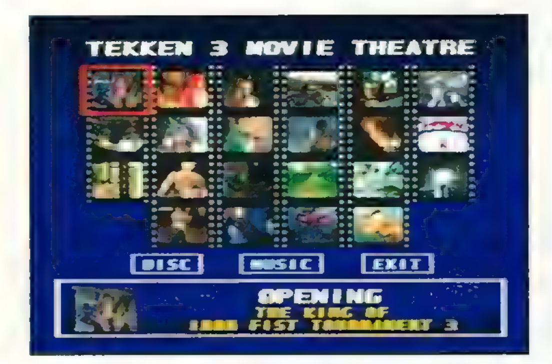
Uno de los aspectos más destacables en este sentido lo podéis encontrar en la habilidad que tienen algunos luchadores para cambiar de postura o de arte marcial, pudiendo así cambiar de estrategia durante el desarrollo de los combates.

**VISUALMENTE, *TEKKEN 3* ES UN DELIRIO.** Los luchadores, pese a a estar formados por un gran número de polígonos y presentar un tamaño gigantesco, cuentan con unas animaciones tan suaves como fluidas que están realizadas con técnicas Motior Capture. Para que os hagáis una idea de la calidad de las animaciones os diremos que los modelos que participaron en las sesiones de Motion Capture son los campeones del mundo en distintas disciplinas de la lucha.

Todo esto, sumado a los numerosos modos de juego y las insuperables secuencias de vídeo, convierte a *Tekken 3* en una compra obligada, no sólo para los fanáticos de la lucha, sino para todo el que pretenda tener una juegoteca perfecta con lo mejor de cada género.

## Unos extras de lujo

No penséis que *Tekken 3* es "tan sólo" un juego de lucha. La conversión para PlayStation incorporó un buen número de extras como, por ejemplo, unas irrepetibles secuencias de vídeo (que podremos ver cuantas veces queramos gracias al modo Theater) y dos modos de juego completamente nuevos. El primero de ellos, Tekken Ball, nos propone golpear al rival con un balón de playa, mientras que el segundo, Tekken Force nos invita a adentrarnos en un beat'em up con scroll lateral.









## El ataque y la defensa: un completo tratado de buenos modales



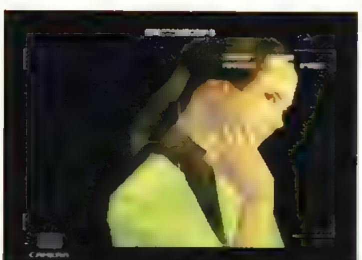


*Tekken 3* cuenta con más de 2.000 movimientos de ataque y defensa distintos. Cualquier cosa que se os pase por la cabeza se puede llevar a cabo, desde la más simple de las llaves hasta el más complejo y espectacular contraataque. Sencillamente, es el mejor juego de lucha.



# METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

## Más misiones para Snake



Naomi Hunter y Mei Ling posarán para nosotros casi como si fueran auténticas modelos.

En las misiones que controlamos al Ninja podremos ejecutar cualquiera de sus golpes.



El divertidísimo modo Mistery nos deparará situaciones realmente curiosas.



El juego también contiene tres vídeos mostrados en varias ferias.

Hace pocos meses se puso a la venta en Japón *Metal Gear Solid Integral*, un remake que recogía todas las mejoras de la versión americana y en el que, además, se incluía un tercer CD con más de 300 misiones de entrenamiento. Como nuestra versión es idéntica a la americana salvo en el doblaje, el lanzamiento en nuestro país de esta nueva versión parecía poco menos que imposible. Inteligentemente, Konami España va a distribuir tan sólo este CD de misiones al precio de un juego Platinum, al que podréis jugar sin tener el juego *Metal Gear*.

En este CD, podremos encontrar, bajo el mismo planteamiento estético y jugable del modo VR Training, un sinfín de situaciones y retos que ponen de manifiesto el buen hacer y el sentido del humor de Kojima y su equipo.

Las 300 misiones se organizan en distintas categorías, pudiendo encontrar desde la más elemental prueba de puntería hasta el más complicado de los puzzles, sin olvidar la cantidad de modos de juego creados exclusivamente para este CD.

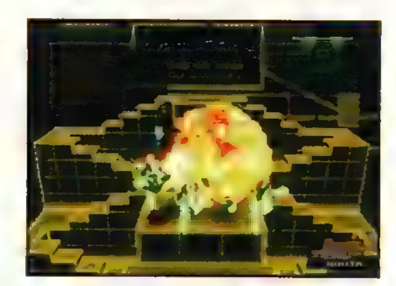
Sirva como muestra el divertidísimo modo Mistery, en el que nuestro deber es descubrir quién es el asesino de un soldado genoma, atendiendo a las pistas que podemos encontrar en la escena del crimen.

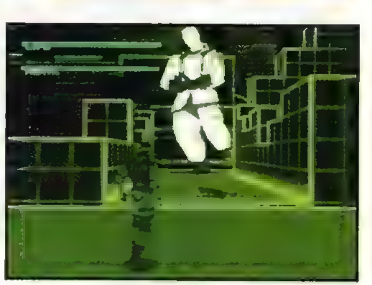
*Special Missions* encierra un buen puñado de extras, como tres vídeos promocionales, la posibilidad de fotografiar a Naomi Hunter y Mei Ling y, lo mejor de todo, poder controlar al misterioso Ninja (Greyfox para los amigos) a lo largo de tres niveles.

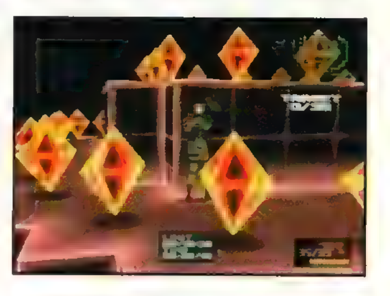
Cabe resaltar que *MGS Special Missions* está completamente traducido al castellano, que no doblado, y es de lo más divertido, adictivo y variado que se puede encontrar en estos mcmentos.

Si te gustó el modo de entrenamiento de *MGS*, prepárate, porque en *Special Missions* encontrarás este modo de juego elevado a la máxima potencia. A nosotros nos tiene impresionados.












# RAT ATTACK

## ¡Malditos roedores!



Para cazar ratones utilizamos una especie de lazo de energía, que debemos tender sobre el suelo cerca de las ratoneras.

Atrapar ratones. Esta es la sencilla propuesta en torno a la que gira *Rat Attack*.

En este juego nos ponemos en la piel de un gato del espacio, que debe recorrer unos 100 niveles para atrapar a unos ratones mutantes. Para ello debemos golpearlos con la cola y meterles en un saco de energía antes de que se recuperen. También debemos, cada cierto número de niveles, enfrentarnos a un jefe final buscando sus puntos débiles.

Si bien no es una maravilla ri un dechado de originalidad, *Rat Attack* tiene un "nosequé" que logra picar. No será nunca un número uno (ni dos), pero divertirá a los que lo jueguen.



## POP N POP

# ¡A explotar "ponpas"!

Una vez más, Taito nos ofrece un simpático puzzle, capaz de tenernos pegados a la consola durante horas.

*Pop N Pop* es muy parecido a la saga *Bust A Move* pues nuestro objetivo consiste en hacer explotar globos de colores situados en una nube en la parte superior de la pantalla. Para ello tenemos que arrojar globos y juntar en línea recta tres del mismo color.

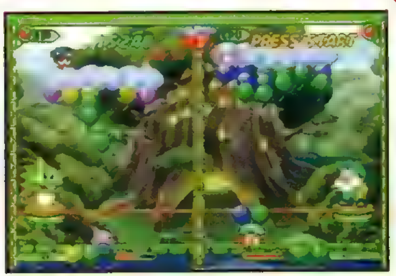
Obviamente, esto es más difícil de decir que de hacer, ya que la nube se mueve y tenemos un tiempo límite.

Se diferencia de *BAM 2* en que los globos no rebotan, y en que disparas dos bolas juntas. Eso sí, se pueden girar, lo que nos permite explotar varios grupos al mismo tiempo.

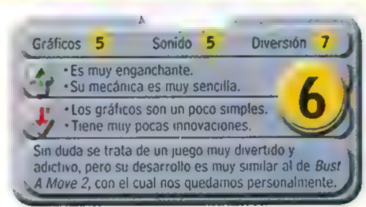
*Pop N Pop* sigue a rajatabla las reglas del género: jugabilidad simple, mucha adicción y estilo colorista. Ideal para los amantes de los puzzles.



Si logramos explotar varios grupos al mismo tiempo, obtenemos más puntos.





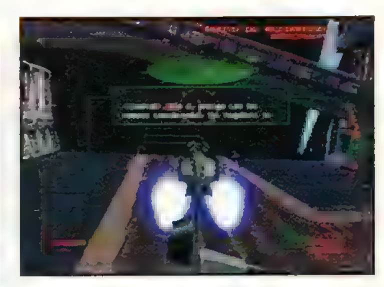




## G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

# Los brazos armados de la ley







Psygnosis nos obsequia con *G-Police 2*, la segunda entrega de su shooter 3D futurista.

Ambientado tan sólo diez días después de su antecesor, *G-Police 2* nos vuelve a convertir en policías de la colonia Calisto, lo que significa que volveremos a ponernos a los mandos de los helicópteros Havoc y Venom. Sin embargo, en lugar de enfrentarnos a una megacorporación, esta vez nos tendremos que ver las caras con sindicatos del crimen y militares golpistas.

*G-Police 2* mantiene un planteamiento muy parecido al de su antecesor, pero lo cierto es que encontramos mejoras en casi todos sus apartados, tanto gráficos como jugables.

Entre las novedades más llamativas destaca la del aumento de armas (de 14 a 25) y de naves (de 2 a 4), pues junto a los dos helicópteros ya mencionados, ahora pilotamos también un mech, un coche blindado y una nave espacial. La pena es que no podremos utilizarlos cuando queramos, sino en algunas misiones concretas.

Otra mejora importante es el sistema de ecolocalización, que nos permite distinguir enemigos y edificios a lo lejos.

En lo referente a las misiones, presentan una estructura muy parecida entre sí. No obstante, si bien el juego es algo reiterativo, dista mucho de ser fácil, ya que nuestros rivales tienen una IA muy trabajada que les convierte en ocasiones en oponentes durísimos.

Todo esto se complementa con un sistema de control sencillo y asequible (con una curva de aprendizaje muy prolongada y una ajustada jugabilidad), que nos permitirá progresar sin excesivos problemas.

Un título que supera ampliamente a su predecesor y con el que disfrutarás de lo lindo si te va si esto de los mata-mata con pinta de simuladores.

El grado de acción que se alcanza durante algunos momentos del juego es impresionante.





El aspecto gráfico del juego ofrece un excelente nivel, aunque quizás a muchos les resulte excesivamente recargado.



# DESTREGA

## Lucha mágica y a larga distancia

Destrega es un juego de lucha totalmente atípico, con escenarios 3D en los que encontraremos numerosos desniveles, obstáculos y zonas donde refugiarnos, como montañas o plazas de aldeas. No obstante, su mayor peculiaridad y su principal atractivo radica en que sus combates suelen ser a larga distancia, utilizando magias.

Nuestro poder mágico depende de una barra de energía que se irá rellenando en el transcurso del combate, aunque si se llega a agotar tendremos que recurrir a un tradicional cuerpo a cuerpo o a ocultarnos en los vericuetos del escenario mientras recuperamos la energía.

De esta forma, los combates terminan convirtiéndose en persecuciones de un lado a otro de los escenarios, presididas por una cámara que acerca o aleja la acción en función de la distancia que separe a los personajes, de manera que siempre estén los dos en pantalla.

El sistema de control es muy sencillo, básicamente podemos saltar y tirar tres tipos de magias (una con cada botón) que podemos combinar entre sí para conseguir unos 35 hechizos distintos.

Está claro que los que busquen un juego de lucha con la complejidad de, por ejemplo, *Tekken 3*, se van a quedar un tanto decepcionados por su simpleza, y además se echan en falta más personajes (sólo tiene 12) y mayores diferencias entre ellos.

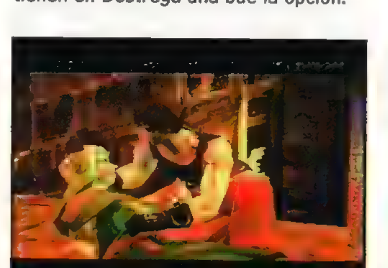
De todos modos los que busquen un arcade de lucha diferente, sencillo, divertido y gráficamente espectacular, tienen en *Destrega* una buena opción.





Aunque a veces tendremos que recurrir al cuerpo a cuerpo, la mayor parte de los combates se efectúa mediante magias.

Los amplios escenarios 3D de *Destrega* presentan accidentes y desniveles, que podemos utilizar para escondernos.



Si jugamos el Modo Historia disfrutaremos de larguísimas escenas animadas donde se nos narrará la trama en castellano.


**DESTREGA**
Lucha
Compañía: **Sony** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock
Gráficos 8 Sonido 6 Diversión 6
• Lo original del sistema de combate.
• Es muy espectacular a nivel gráfico.
• Apenas hay diferencias de control entre los personajes.
6
Su simpleza de control puede aburrir a los amantes de los juegos más complejos. Pese a eso, es una gran alternativa a los juegos de lucha tradicionales.

# KURUSHI FINAL

## Inteligencia elevada al cubo

Nuestro objetivo en *Kurushi Final* es, como en la primera entrega, evitar que unos cubos gigantes nos aplasten en su camino hacia el final de la plataforma sobre la que nos encontramos, para lo cual debemos hacerlos explotar colocando minas a su paso.

Para complicar un poco más las cosas hay tres clases de cubos con comportamientos diferentes, que nos obligarán a "darle al coco" de lo lindo para buscar la mejor manera de eliminarlos.

Entre las innovaciones con respecto al primer *Kurushi* encontramos cuatro modos de juego para un jugador, otro para dos jugadores simultáneos y un magnífico editor que nos permite crear nuestros propios niveles.

Sin duda, *Kurushi Final* es un puzzle muy original, pero, aunque sabe hacerse adictivo, no engancha tanto como *Bust A Move 2*, *Tetris* o *Devil Dice*.

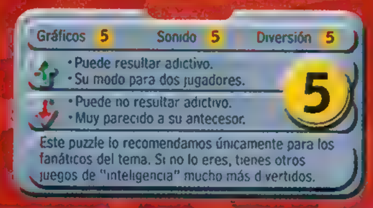


El aspecto gráfico de esta entrega es prácticamente idéntico al del primer Kurushi.



El modo multijugador es ahora simultáneo, lo que hace que las partidas sean más rápidas.


**KURUSHI FINAL**
Puzzle
Compañía: **Sony** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock


Gráficos 5 Sonido 5 Diversión 5
• Puede resultar adictivo.
• Su modo para dos jugadores.
• Puede no resultar adictivo.
• Muy parecido a su antecesor.
5
Este puzzle lo recomendamos únicamente para los fanáticos del tema. Si no lo eres, tienes otros juegos de "inteligencia" mucho más divertidos.

# QUAKE II
## ASÍ DE CRUDO

LOS CEREBROS DE NINTENDO 64 Y PLAYSTATION,
LA FUERZA DE ID Y TU ALMA.
ESO ES TODO LO QUE HACE FALTA.

QUAKE II™ PARA NINTENDO 64 Y SONY PLAYSTATION TE TRAE MÁS NIVELES Y TODOS LOS NIVELES ANTES EXISTENTES TOTALMENTE REDISEÑADOS. TODA LA CALIDAD DEL PC CON LOS EFECTOS ESPECIALES Y SOMBRAS DE NINTENDO 64 Y SONY PLAYSTATION. ADEMÁS, UN NUEVO MODO DEATHMATCH PARA DOS Y CUATRO JUGADORES, CONTROLES TOTALMENTE PERSONALIZABLES Y OPCIONES PARA SALVAR PARTIDAS. SÓLO EL REY DE LOS SHOOTER´S PODÍA ALCANZAR TAL INTENSIDAD.

PANTALLAS MOSTRADAS DE NINTENDO 64

# KINGSLEY´S ADVENTURE

## Ni para los pequeños, ni para los mayores




Los textos están en castellano. Las voces de los personajes son extraños sonidillos.

El mal sistema de control del juego se pone más de manifiesto en las luchas con los enemigos finales.

Estamos ante un plataformas con vocación de aventura y RPG de acción. En él asumimos el papel de Kingsley, un zorro que debe avanzar por vistosos mapeados 3D repletos de personajes con los que conversar, armas e ítems que recoger, palancas que pulsar, enemigos con los que pelear y plataformas que saltar.

En principio la idea es atractiva, pero a la hora de jugar descubrimos un extraño sistema de control y un poco adecuado juego de cámaras que, aunque para desplazarnos resulta correcto, se hace excesivamente complicado a la hora de afrontar los pequeños combates con los numerosos enemigos.

De este modo, «Kingsley» se hace poco jugable y es bastante más difícil de lo que su inocente apariencia sugiere. Es, por tanto, un juego para hábiles, pero su look marcadamente infantil puede echar para atrás a los expertos aventureros.

Una pena, porque si hubieran ajustado mejor la jugabilidad podría haber sido una aventura muy recomendable para los más pequeños, puesto que resulta muy simpática y variada.




# WF ATTITUDE

## Variaciones sobre un mismo tema

A Acclaim esto del wrestling le mola más que a un tonto una tiza. Apenas un año después *WF Warzone*, nos obsequia con otro título de luchadores fondones, *WF Attitude*, de planteamiento y desarrollo muy similares. Tanto es así, que podríamos decir que *Attitude* sólo tiene un cambio realmente novedoso: la espectacular mejora en la Inteligencia Artificial. Gracias a ella, ahora es virtualmente imposible vencer mediante rutinas a los luchadores controlados por la consola.

Por lo demás, este título de Acclaim presenta ligeras mejoras más que cambios auténticos, siendo la más destacable la actualización de las listas de luchadores y movimientos.

*Attitude* tiene más de veinte modos de juego, lo que te permite ajustar a tu gusto las variables del combate (1 contra 2, contra 3, con o sin armas, etc). No obstante, estos modos son muy parecidos entre sí, y eso a la larga hace al juego un poco repetitivo.

Lamentablemente no han cambiado el modo multijugador, que es tan caótico como el de Warzone. No existe ninguna señal que te indique hacia donde mira o pega tu luchador, por lo que es prácticamente imposible saber bien a quién estas atacando.

Pese a esto, nadie puede dudar que *WF Attitude* es el mejor juego de wrestling que podemos comprar hoy en día. Divertido, realista y emocionante, este título es una compra obligada para los amantes de este deporte. No obstante, su salida coincide con la de *Warzone* en Platinum, siendo este una opción mucho más adecuada para jugadores escasos de fondos, o que deseen iniciarse en este tipo de juegos.

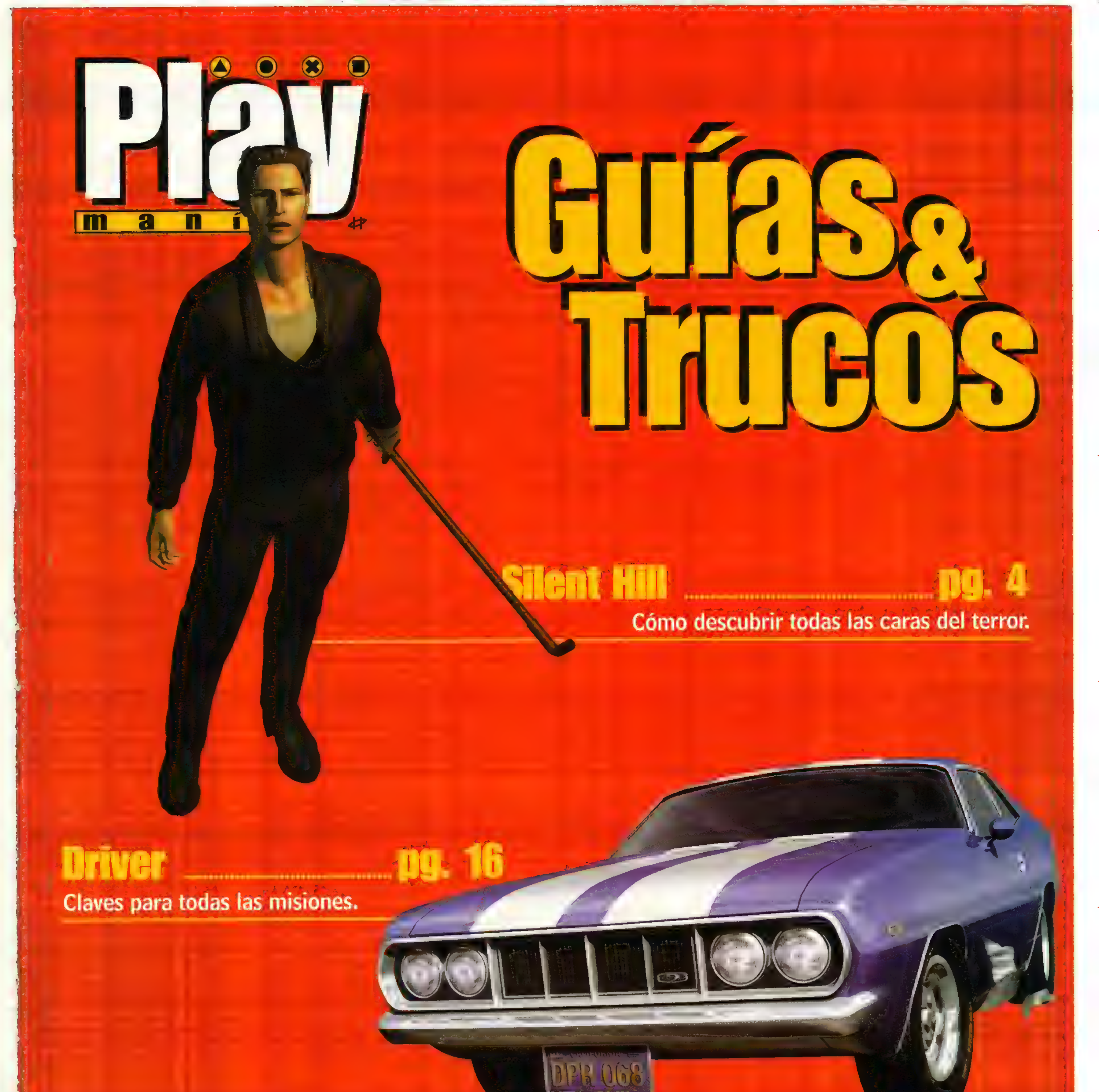



El editor de personajes nos permite crear un luchador completamente personalizado.



En la más pura tradición del wrestling, podemos llevar los combates fuera del ring.






# Guías & Trucos

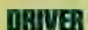


**Y trucos para:** Driver, Grand Theft Auto London, Eliminator, Evil Zone, KKND Krossfire, Civilization II, Monkey Hero, Bust a Move 4, Warzone 2000...

# Bust A Move 4

**•Otro Mundo.**
En la pantalla de título presiona: ▲, ←, →, ←, ▲.
Escucharás un sonido y una cara pequeña aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla.

**•Personajes ocultos.**
Para acceder a cinco personajes nuevos (New Characters), acábate el modo Story en el modo Player vs. Computer. Al hacer esto podrás hacerte con Madam Luna y con Dreg. Tras esto, juega al modo Contest hasta que te enfrentes a un nuevo personaje. Derrótale, y ya son tuyos.



## DRIVER

Estos trucos debes activarlos en el menú principal del juego. Teclea la combinación cuanto más rápido mejor, hasta que escuches un pequeño "bip" que te indicará que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas, al que debes entrar después para activarlos.

**• Sin daños**
L2, L2, R2, R2, L2,R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

**• Sin delito.**
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

**• Suspensión alta.**
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

**• Minicoches.**
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

**• Dirección trasera.**
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

**• Todo al revés.**
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

**• Ficha Técnica.**
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

## ELIMINATOR

**• Passwords.**
Con estos passwords activarás una serie de útiles trucos. Actívalos en la pantalla de ID Selección y emplea siempre el botón X.
WAKYLEVL: Acceso a los niveles de bonus.
NEWWEELS: Una nueva nave.
GUNCRAZY: Llenar armas primarias.
MAXMEOUT Llenar las armas secundarias.
CLEVALAD: Invencibilidad.
WAITABIT: Más t empo.
Eso sí, no podrás activarlos todos al mismo tiempo.

## EVIL ZONE

**• Trajes Extra.**
Cada vez que acabes el juego con un personaje, podrás hacerte con sus vestimentas extra. Los trajes estarán disponibles para los modos Vs y 1 Player Battle Mode.

**• Jugar como Boss y acceder a la Fase Oculta.**
Obtener tantas sorpresas no podía ser fácil. Tienes que terminarte el Modo Historia del juego con tres personajes.

**Jugar como Ihadurca.**
Termínate el Modo Historia con Setsuna. Ihadurca aparecerá después en la pantalla de selección de personaje.

**Posturas y movimientos al vencer.**
Cuando termines el modo historia con cada luchador, tendrás acceso a 7 posturas de victoria nuevas.



# Sports Car GT

Gracias a estos códigos obtendrás un montón de ventajas. Debes introducirlos en la pantalla del títulos (donde aparecen las palabras "Press Start"). Si funcionan escucharás un sonido metálico.

**• 1.500.000 $.**
Pulsa esta secuencia:
↑, ←, ←, →, ↓, →, L1, ■.

**• Todos los circuitos.**
Presiona:
↓, ↓, ←, →, ↑, ←, ●, R2.

**• Coches.**
Pulsa esta secuencia:
↑, →, ←, →, ↓, ↑, L1, R2.

# Civilization II

**• Dinero ilimitado:**
Si quieres contra con fondos ilimitados sólo debes crear una ciudad y después entrar en las opciones. Cámbiala el nombre por _CasH. Es importante que presiones R1 cuando introduzcas la H. De este modo obtendrás 30.000 monedas extra, pero que casi se hacen ilimitadas si tenemos en cuenta que puedes repetirlo tantas veces como te haga falta.



## GRAND THEFT AUTO LONDON

Introduce como nombre del jugador las siguientes palabras. Podrás activar todos los trucos en la misma partida gracias a la opción renombrar:

**• 99 Vidas.**
MCVICAR

**• Todos los niveles.**
RAZZLE

**• Un montón de ventajas.**
GETCARTER

## INTERNATIONAL TRACK & FIELD

**• Energía a tope:**
Si tu controlador tiene opción de fuego automático, entonces activa el del CÍRCULO y el del CUADRADO. Luego, cuando juegues, pulsa estos botones regularmente.
Por encima del medidor de poder verás un letrero que parpadea diciendo "Using Cheat?", y que te indicará que el truco funciona. Con este truco tu atleta rendirá a tope.

**• Sorpresitas:**
En las pruebas de Salto de Longitud o Triple Salto, si los tres dígitos en tu salto son los mismos (por ejemplo 1.11 metros, 2.2 metros, etc.) aparecerá un topo tras la multitud.
En el Lanzamiento de Pesas, si los dígitos de la distancia de tu lanzamiento son los mismos (por ejemplo 1.11 metros, 2.2 metros, etc.) aparecerá un dinosaurio tras la multitud.
En el Lanzamiento de Martillo, si el número delante del punto es igual que el de detrás del punto (por ejemplo 1.01 metros, 21.21 metros, etc.) aparecerá una bandada de pájaros en el cielo.
En el lanzamiento de Jabalina, si la lanzas a máxima potencia con un ángulo de 60 grados, acertarás a un Ovni, que caerá en el estadio.
En el salto de pértiga, tienes



que clasificarte en el primer intento. Tras eso, eleva el listón 40 centímetros como mínimo, y vuelve a saltar. Si lo consigues verás aparecer una lanzadera espacial en el cielo.

### KAGERO DECEPTION 2

**• Sound test.**
Pulsa R1 (4 veces), R2 (6 veces) en la pantalla del título. Un alarido confirmará que lo has hecho correctamente y aparecerá una nueva opción.

**• Arks Extra.**
Introduce como nombre Astarte para empezar el juego con 2800 Ark.

**• Sorpresas de Tecmo.**
Si acabas el juego 4 veces, podrás ver los cuatro posibles finales, pero además, cuando empieces una quinta vez, podrás disfrutar de algunas "sorpresitas" importadas de otros títulos de Tecmo.

### KKND KROSSFIRE

**• Un menú con muchas ventajas.**
Para acceder al menú de trucos comienza una misión y presiona:
L1 + R1 + R2+ L2 y START
Te encontrarás en el menú de la pausa donde debes seleccionar password para luego pulsar:
←, ●, ■, →, ✖.
Al volver al menú de pausa podrás ver una nueva opción desde la que podrás obtener más dinero, ampliar el mapa, invulnerabilidad e, incluso, victoria segura.

### MONKEY HERO

**• Lanzas y petardos infinitos.**
Mientras juegas, vete a la habitación en la que aprendiste a manejar las lanzas y los petardos. Una vez hayas pasado la prueba vuelve como si fueras a repetirla, pero en vez de eso recoge los objetos de la sala.
Puedes hacer esto todas las veces que quieras, ya que los objetos se repondrán y tú podrás llenar tu inventario.
Nota: este truco no funciona con las Lanzas Explosivas, ya que no tienes que pasar ninguna prueba para obtenerlas.

### RUSHDOWN

**• Todos los circuitos disponibles.**
Si presionas esta secuencia en la pantalla del menú principal tendrás acceso a todos los circuitos del juego en el modo Arcade:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ●, ▲, ●.

## Warzone 2100

**• Un montón de trucos:**
Coloca un pad en el segundo puerto, y mantén pulsado Start en ese mando antes de encender la consola. No lo sueltes hasta que aparezca el mensaje de comprobación de la tarjeta de memoria. Después ve a la pantalla del menú principal y presiona en el segundo pad: L1, R1, R2, L1, SELECT y START. Podrás elegir las campañas II y III y cuando empieces a jugar, podrás pulsar distintos botones del segundo mando para activar todos estos trucos:

- Avanzar de misión: SELECT.
- Todos los items: ✖.
- Potencia ilimitada: ●.
- Invencibilidad: ▲.
- Cualquier estructura: R1.
- Cualquier unidad: R2.
- Información en pantalla: ←.
- Atontados: →.
- Superunidades: ↑.
- Finalizar investigación: ↓.

### CÓMO PASAR EL TEMPLO DE OTELCA EN MIB.

**Queridos amigos de PlayManía: Me gustaría que me ayudarais con el juego *Men In Black*. Me encuentro atascado en el nivel 2, La Amazonia, justo tras haber saltado las rocas flotantes y haber conseguido tres "monedas" muy raras. Llego a un sitio en el que las dejo en el suelo y se levantan unas rocas, pero no sé que hacer a continuación. Gracias**

Andrés Blánquez Martínez (Barcelona)

Para resolver este puzzle, necesitas tener las "tres monedas raras", como tú las llamas, y la página del Libro de Seguridad del Cuartel General. Nada más entrar en la habitación del enigma (Templo Olteca), coloca la moneda del dibujo con forma de cara en el centro del mecanismo. A continuación, fíjate en la página y mueve las piedras que han sido borradas en la Fase 1. Cuando el mecanismo termine de moverse, repite el proceso con la moneda de la pantera, pero moviendo esta vez las piedras que no se hayan borrado de la Fase 2. Y haz lo mismo con la última, moviendo las piedras que no se hayan borrado de la Fase 3.

### EL CEMENTERIO DE TRENES DE FINAL FANTASY VII.

**Hola, soy Alex. Tengo una duda con el *Final Fantasy VII*. En el número 6 disteis una guía básica, pero me atasco en el cementerio de trenes. ¿Qué trenes muevo? ¿Cómo? ¿Hacia dónde? ¡Ayudadme, por favor!**

Alejandra Costas Lois (Pontevedra)

Debes dirigirte a los trenes que hay en el norte, y entrar en la locomotora de uno de ellos. Una vez dentro verás una palanca. Si la empujas, el tren se desplazará por la vía hasta ponerse al lado de otro. Sal de la locomotora y súbete al techo. Ahora puedes utilizar los trenes como puente para pasar al otro lado.

### DUDAS EN GRANSTREAM SAGA.

**Hola amigos de PlayManía. Tengo una duda en *The Granstream Saga*. No sé que hay que hacer para encontrar a Valos en la capilla de Kiria. He encontrado dos piedras, la Star Stone y la Moostone, pero no puedo cogerlas. ¿Qué debo hacer? Gracias.**

Víctor Díez Casas (Barcelona)

Para encontrar a Valos, debes abrir unas escaleras secretas que se encuentran en las habitaciones de las dos piedras. Para accionar el mecanismo que abre las escaleras, debes tener en ambas habitaciones un ejemplar de cada piedra. Como no se pueden mover, y además sólo tienes una de cada, debes utilizar tu brazalete (scepter) sobre ellas para memorizarlas, y poder así duplicarlas luego.

### CLAVE DEL ORDENADOR DEL RESIDENT EVIL 2.

**Hola. Me llamo Alberto, y ante todo quiero felicitaros por vuestra estupenda revista. Os escribo porque quiero saber cual es el código del ordenador del laboratorio del *Resident Evil 2*. Muchas gracias.**

Alberto Pons Ramón (Palma de Mallorca)

La clave que necesitas es GUEST.

### ¿ERROR EN LA COMBINACIÓN DE LA CAJA FUERTE DE FFVII?

**Hola, amigos de PlayManía. Tengo un problema con *Final Fantasy VII*. He seguido vuestra guía al pie de la letra, pero no logro abrir la caja fuerte de la mansión Shinra en Nibelheim. Marco 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. Siempre que llego a cada número, aprieto el botón círculo, pero siempre me sale un letrero diciendo que he fallado. ¿Está mal la combinación, o hay algo que estoy haciendo mal?**

Pablo Reina Trenco (Almazora, Castellón)

Los dígitos que marcas son los correctos, y haces bien apretando Círculo. Eso sí, ten cuidado y no te pases de largo, porque si lo haces introducirás mal la combinación ya que si retrocedes ya no lo cuenta como válido.

### PROBLEMAS CON TOMB RAIDER.

**Hola, os escribo porque tengo un problema con *Tomb Raider*. Cuando llego al palacio del rey Midas me atranco. Hay puertas en los muros, pero están demasiado altas. ¿Me podéis ayudar? También quiero saber que son los "magnum " y uzi" clips.**

Jesús Daniel Calatrava Oliva (Lagartera, Toledo)

Antes de nada, fíjate en el tejado cercano. Verás cinco palancas, cada una con un signo al lado. Tras eso, examina la parte superior de las cuatro puertas de la habitación. En la parte superior de cada una, verás una combinación formada por esos signos, y que te mostrará las palancas que debes accionar para abrir cada puerta. Abre primero la de la izquierda. El orden de las demás, carece de importancia.
Los clips, son munición para armas especiales que se encuentran en el juego.

Si te gustan las películas de terror y los libros de Stephen King, vas a disfrutar como nunca jugando a *Silent Hill*. Como ya habrás comprobado si has empezado a jugar a este bombazo de Konami, su terrorífica ambientación sólo es comparable a la dificultad de sus puzzles. Por eso te ofrecemos esta completa guía con la que no vas a tener ningún problema para disfrutar de la impresionante trama que se desarrolla en el misterioso pueblo de Silent Hill. Hemos procurado no hacer referencia a esta trama para que seas tú mismo el que vaya descubriendo esta terrorífica historia.

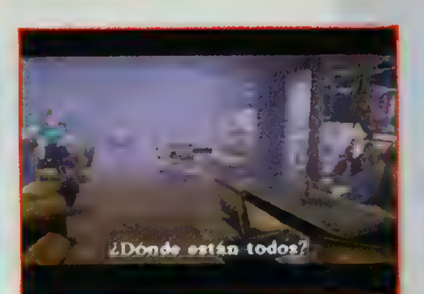
## ¿Te atreves a abrir la puerta del terror?

# Silent Hill

## 1. COMIENZO



¿Qué es esto?



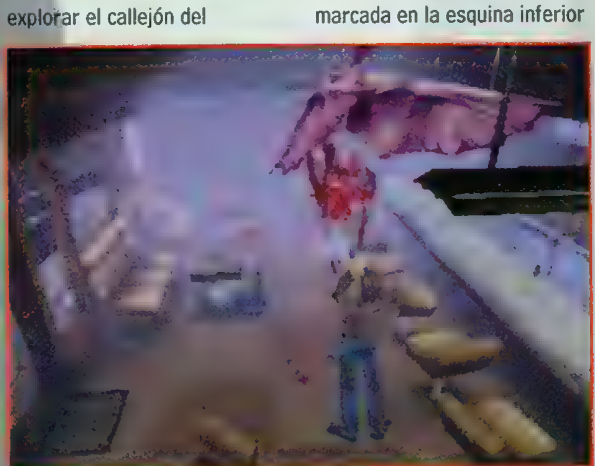

Después de la fabulosa intro tienes que ir hacia delante para entrar en un oscuro callejón lleno de charcos de sangre. Una camilla, una silla de ruedas, un perro muerto... ¿Qué demonios es todo esto? Sigue avanzando por el callejón y verás que no puedes seguir porque... Bueno, mejor que lo descubras tú mismo.

Tras la charla con Cybill Bennett en la cafetería comienza realmente la aventura. Lo más importante que tienes que hacer aquí es coger la **radio** de la mesa, pero antes tendrás que intentar salir de la cafetería y eliminar al primer monstruo con la **pistola** que te acaba de dar Cybill. Luego coge el **mapa**, la **linterna** y la **bebida tónica**.

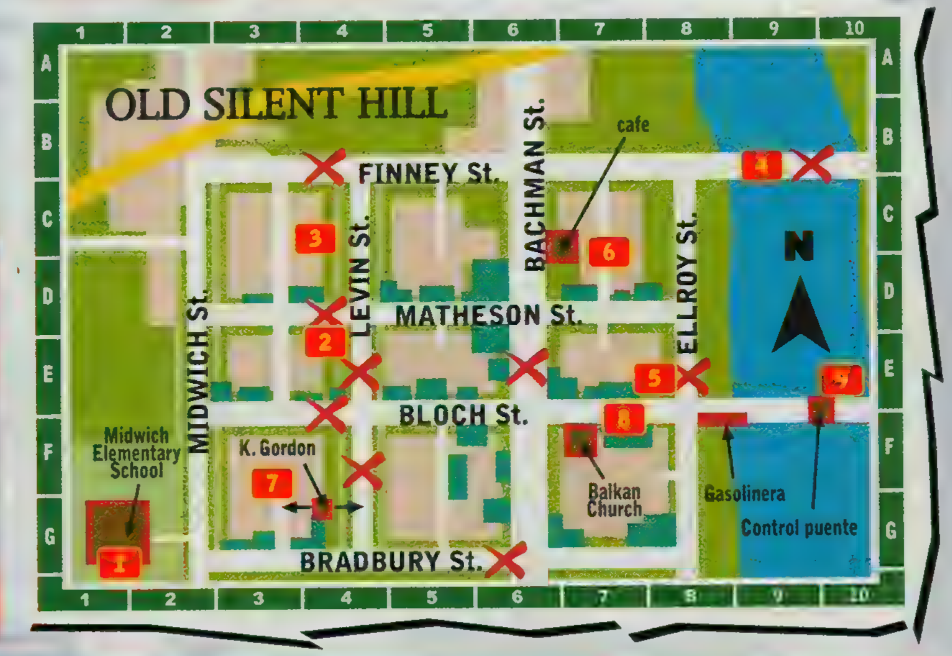
Ahora tienes que volver a explorar el callejón del principio. Mira el mapa para ver exactamente donde está y recorre todo el callejón hasta el final. No tengas miedo porque ahora no te atacarán los extraños hombrecillos de antes. Solamente hallarás una nota en el suelo que dice "Hacia el colegio", escrita con la letra de Cheryl. También hay un **tubo de acero** que puedes utilizar como arma y un **libro**. Ya conoces tu próximo destino: la escuela **(1)**.

Su localización estará ahora marcada en la esquina inferior izquierda del mapa, pero llegar hasta ella no es tan sencillo, ya que sea lo que sea lo que ha ocurrido en el pueblo de Silent Hill, ha dejado grandes zonas del mismo totalmente destruidas, y eso incluye calles cortadas.

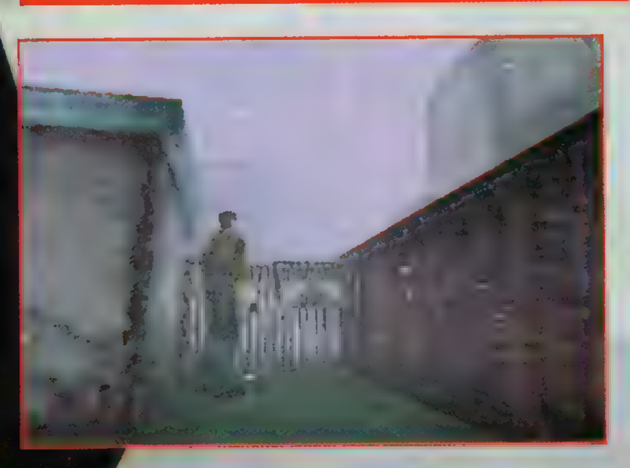
No pierdas tiempo vagabundeando y dirígete al extremo oeste de la calle Matheson, donde encontrarás unas notas **(2)** de Cheryl. En ellas te enterarás de que para llegar al colegio tienes que atajar por una de las casas de la calle Levin, y que para abrir la puerta tienes que coger la llave que está escondida en la caseta del perro. Dirígete, pues, a esta calle y recórrela hasta que veas una caseta de perro **(3)**. Examínala, coge la llave y entra en la casa.



### Plano ciudad. Old Town

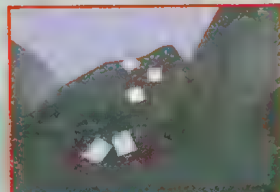


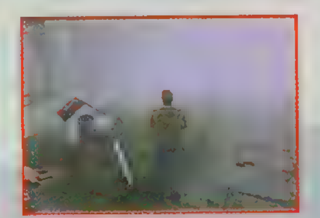

## 2. LAS LLAVES



Coge el **mapa** de la pared y verás que la cosa no es tan sencilla como parecía, ya que la puerta que da al patio está cerrada con tres candados. En el mapa aparecerán las localizaciones de las tres llaves con los que abrirlos.

Vamos con la primera llave: sal de la casa y dirígete a la calle Finney. Como ves, en el mapa hay una flecha que te indica la dirección, así que síguela y llegarás hasta un coche de policía **(4)**. En el maletero encontrarás la Llave del León.



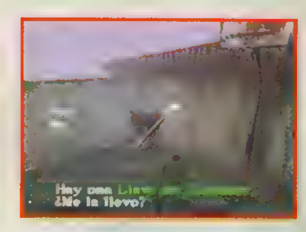


Regresa sobre tus pasos y ve ahora hacia la parte inferior de la calle Ellroy (hay un círculo en el mapa). Cuando no puedas seguir avanzando, busca un tablón de madera que hace las veces de puente y crúzalo.

En el buzón hallarás la Llave del Espantapájaros **(5)**. Por último, mira una línea roja que aparece sobre un callejón en el mapa **(6)**.

Allí se encuentra la tercera llave. Busca una reja con la puerta entreabierta y llegarás a una pequeña cancha de baloncesto. Justo enfrente de la canasta, en el suelo, está la Llave del Leñador (y no nos preguntes por qué le han puesto esos nombres tan estrambóticos...).

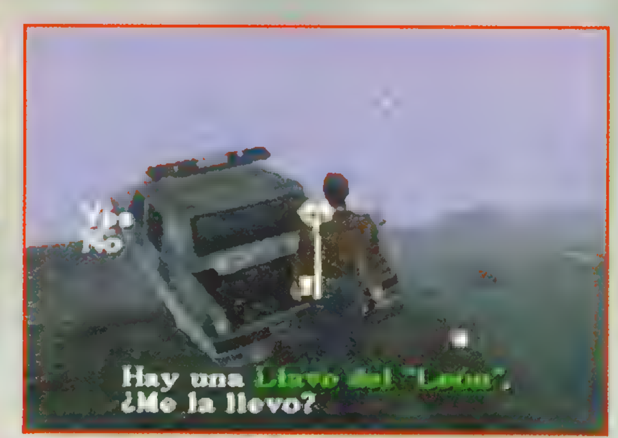




Ahora sí, vamos a la escuela. Regresa a la casa, abre la puerta trasera y enciende la linterna porque ha empezado a oscurece misteriosamente.

Sigue el mapa para llegar hasta la Midwich Elementary School **(1)**.

Busca el letrero entre la niebla y entra por la puerta.

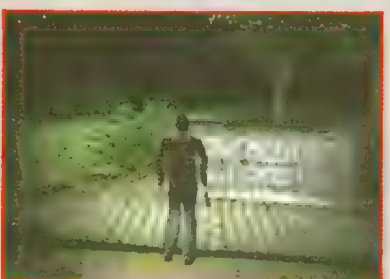



## 3. LA ESCUELA

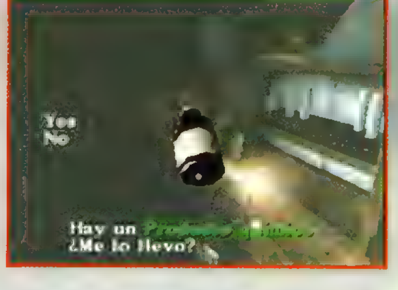
Nada más entrar, coge el **mapa** de la escuela del tablón de la izquierda. Abre la siguiente puerta, que te llevará a un pasillo. Justo enfrente está la puerta del patio, pero no entres de momento.

A mano derecha está la enfermería **(1)**, donde te aconsejamos que vuelvas con frecuencia para salvar la partida. A mano izquierda está la recepción. En ella encontrarás tres acertijos que tienes que resolver según el orden de las horas que los encabezan.

Comenzamos por el acertijo de las 10:00. Tienes que ir al segundo piso primero, así que cruza el patio **(2)**, entra por la puerta que verás y cuando estés en el pasillo y ve hacia la derecha. Entra en el Hall **(3)** para poder pasar al otro lado, ya que la puerta que da acceso al siguiente pasillo está bloqueada.








Al final del pasillo hay unas escaleras por las que subir al segundo piso. Entra en la sala donde se guarda el equipo del Laboratorio **(4)** y busca la botella con el **Producto Químico**. Cuando la tengas, pasa al cuarto de al lado **(5)** y rocía con el Producto Químico la mano que hay sobre la mesa y que retiene un **Medallón de oro**. Coge el Medallón y vuelve a bajar al patio.

En una de las esquina hay un reloj con dos huecos. Coloca el medallón en uno de ellos y verás que el reloj pasa a marcar las 12:00. Es hora de resolver el siguiente acertijo.

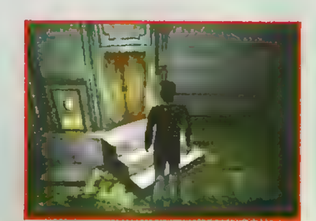
Para ello debes dirigirte al Aula de Música **(6)** que se encuentra de nuevo en el segundo piso (ya conoces el camino).

Cuando llegues arriba, ve pasillo abajo en lugar de ir de frente, abre la puerta lateral y entra en la primera puerta del nuevo pasillo. Una vez aquí encontrarás un nuevo acertijo escrito sobre la pizarra y un piano de cola. Examina el piano y verás que hay doce teclas que puedes tocar, de las cuales cinco no suenan al pulsarlas. En ellas está la clave. Si numeramos las teclas blancas del 1 al 7 y las negras de la letra A a la letra E, el teclado quedaría del siguiente modo:




Las teclas que no suenan son la 2, 5, 6, A y E. Pues bien, el orden en que debes tocarlas es: 2, 6, E, 5 y A. En ese momento el **Medallón de Plata** caerá al suelo.

Ya imaginas lo que toca: cógelo y colócalo en el otro hueco del reloj del patio, que





Tiene el puño cerrado como si no quisiera soltar algo.

### Escuela. Primera planta




### Escuela. Sótano

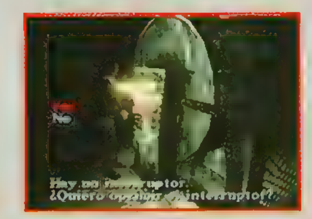


ahora marcará las 5:00.

El acertijo que queda es muy fácil de resolver: dirígete a la Sala de Calderas **(7)** del sótano regresando primero al segundo piso por el camino habitual. Fíjate en el mapa y verás que hay otras escaleras en la parte inferior derecha. Dirígete hacia ellas, baja al primer piso y vuelve a bajar hasta el sótano.

Una vez dentro de la Sala de Calderas, activa el **interruptor** y regresa al reloj del patio. ¡Ya puedes atravesar la puerta!

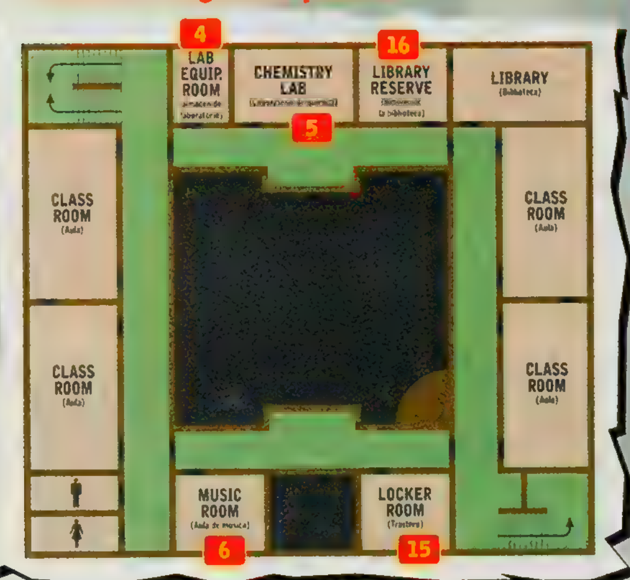
Avanza hasta que llegues a una nueva puerta y sal... pero antes tómate una tila para suavizar el susto.



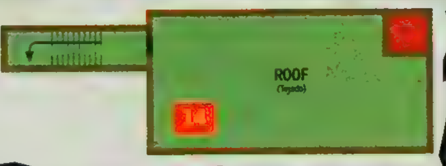


## 4. ALGO HA CAMBIADO EN LA ESCUELA

### Escuela. Segunda planta



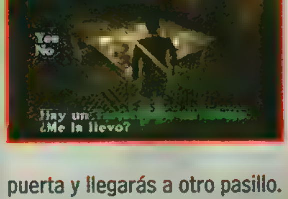

### Escuela. Tejado




Saliendo del reloj llegarás de nuevo al patio de la escuela, pero pronto te darás cuenta de que no te encuentras en la escuela que conocías. De hecho, si activas el mapa verás que todas las marcas que habían ido apareciendo en pasillos, puertas y habitaciones ya no aparecen. ¡Todo está como si nunca hubieras entrado a la escuela! Y en parte es así...

Para empezar, en cuanto salgas del patio comprobarás que el escenario es totalmente dantesco. Luego, a la hora de moverte por esta "nueva" escuela, tendrás que tener en cuenta que todos los pasillos verticales del mapa están bloqueados por una reja, de modo que para llegar al otro lado siempre tendrás que pasar por las habitaciones laterales. Avisado quedas.

En cualquier caso, abre la puerta norte del patio y llegarás a un pasillo. Ve a tu izquierda y entra en el Almacén **(8)**, donde tienes que buscar la **Pelota roja de goma**. Cógela, sal y dirígete hasta el otro extremo del pasillo para llegar al Hall **(3)**. Entra en él, sal por la otra




puerta y llegarás a otro pasillo.

A tu derecha hay una puerta que estaba cerrada. Desbloquéala y te será más sencillo volver hasta aquí desde el otro lado.

Por la izquierda llegarás a un Aula **(9)**. Entra y coge la **Tarjeta** con dibujo que está sobre la mesa. Pasa al Aula de al lado **(10)** y así llegarás al otro lado del pasillo evitando la verja.

Ve a la izquierda y entra en el pasillo donde está la Enfermería **(1)**. Desbloquea la puerta del patio para más adelante y entra en la Recepción **(11)**. Junto a ella hay otra habitación **(12)** con un extraño dibujo en la pared, que en realidad es una puerta. Ábrela con la Tarjeta con dibujo y llegarás a otro pasillo.

Entra en el baño de hombres **(13)**, coge la **escopeta** y ve hasta el final del pasillo para subir al segundo piso.




Sigue subiendo y llegarás al tejado **(14)**. Una vez en él, verás que en el suelo hay un canalillo para el desagüe del agua con dos agujeros, uno en una esquina y el otro al final del mismo. Utiliza la Pelota roja de goma en el primer agujero y abre la **válvula** que hay a la izquierda. El agua hará que la **llave** que colgaba en el interior del segundo agujero caiga al patio por la tubería.

Regresa al patio para coger la llave que está junto a la tubería, a la derecha de la puerta superior y que resulta ser la **Llave del Aula**.

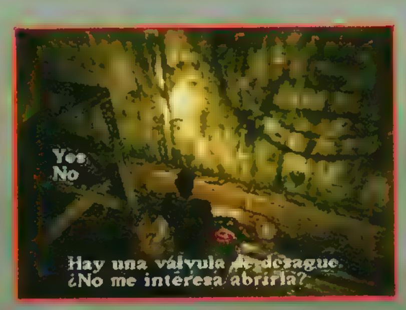
Ahora sube hasta el segundo piso y dirígete al Trastero **(15)**, donde encontrarás la **Llave del Archivo** de la biblioteca. Cuando te repongas del susto, examina al cadáver.

El siguiente paso es dirigirse al Archivo **(16)** y usar la llave para llegar a un nuevo pasillo.

Utiliza la Llave del Aula para poder llegar hasta las escaleras de la esquina inferior derecha del mapa.

Baja por ellas al primer piso y luego sigue bajando hasta el sótano. De nuevo en la Sala de Calderas **(7)** verás que todo ha cambiado: ahora hay unas extrañas aspas giratorias que puedes mover con las dos válvulas que hay a derecha e izquierda. Para poder pasar haz lo siguiente: gira la válvula de la derecha dos veces hacia la izquierda, y luego gira la otra válvula una vez hacia la derecha. Ya puedes entras por el hueco, pero antes prepara la escopeta porque te espera el primer jefe del juego.








## 5. EL PRIMER JEFE

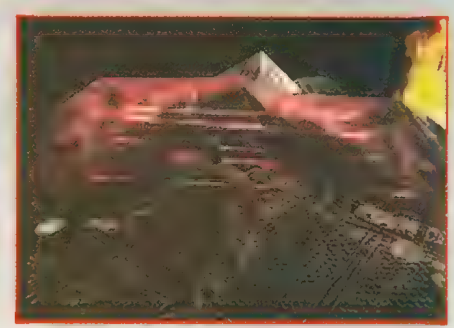
Para matar este monstruo lo más recomendable es usar la escopeta, ya que con la pistola tardarás más en acabar con él.

Dispárale desde lejos apuntando a cualquier parte de su cuerpo y gira alrededor de la hoguera, deteniéndote sólo para disparar.

Cuando cambie de patrón de ataque, tienes que esperar a que se te acerque y abra la boca para intentar tragarte. En ese momento debes dispararle rápidamente y salir corriendo antes de que cierre las mandíbulas.

Repite estas maniobras unas cuantas veces y esta horrible criatura será historia.





## 6. LA IGLESIA

Cuando hayas acabado con el monstruo aparecerás de nuevo en la Sala de Calderas. Antes de salir, coge la **Llave de K. Gordon** que está en el suelo.

Ahora regresa al primer piso y ve a la Recepción. Examina la **lista de profesores** de la repisa y aparecerá marcada en el mapa la dirección de K. Gordon. Ya puedes salir de la diabólica escuela y dirigirte hacia allí. Cuando estés a punto de hacerlo escucharás unas campanadas que parecen provenir de una iglesia. Qué extraño. ¿No estaba el pueblo deshabitado? Si miras el mapa verás que también ha aparecido una señal en donde parece haber una iglesia.

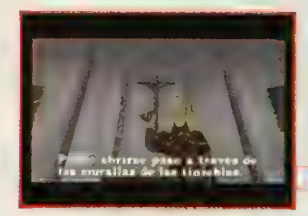
Al igual que ocurría con la escuela, no hay manera de llegar directamente a la iglesia. Para eso está la llave de K. Gordon, que te permitirá atravesar su casa para llegar al otro extremo de la calle.

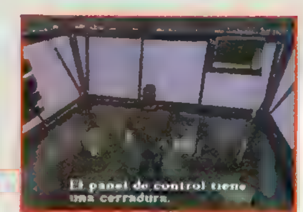
Dirígete entonces hacia la **calle Bradbury** y entra por el callejón de la parte de arriba. Cuando veas un garaje con el cierre manchado de sangre, mira a la izquierda de él y verás la entrada al patio trasero de la casa de Gordon **(7)**. Usa la llave y pasa al otro lado. Después sigue por la **calle Bloch** y llegarás a la Iglesia **(8)**.

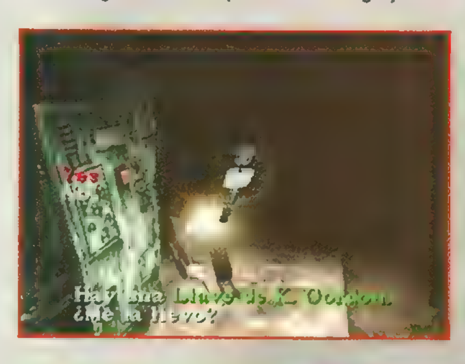
Tras la escena cinemática, coge el **Flauros** y la **Llave del Puente Levadizo** y sal. Sigue por la **calle Bloch** en dirección Este (en el mapa aparece con una flecha) y llegarás a la Gasolinera. Poco después está la Sala de Control del Puente **(9)**.

En la habitación de abajo encontrarás un **Taladro Neumático** que por desgracia no podrás utilizar hasta que juegues por segunda vez (mira la tabla de objetos del final).

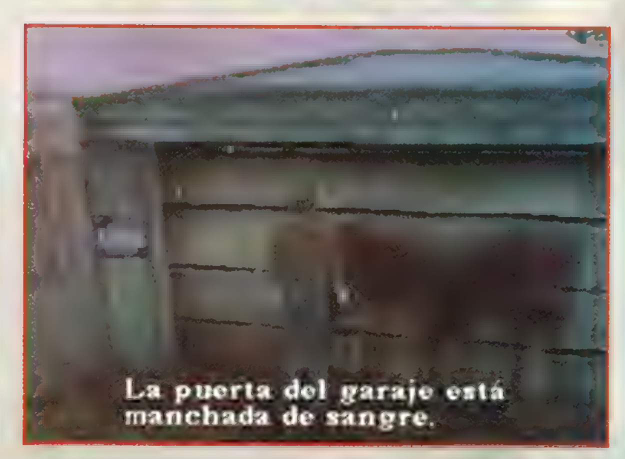
Sube pues, las escaleras y utiliza dentro de la otra habitación la Llave del Puente Levadizo para bajarlo y poder acceder al **Distrito comercial**. Antes de salir, no olvides coger el **mapa del Distrito Comercial**.










## 7. EL HOSPITAL

Cruza el puente y baja por la **calle Crichton** para llegar al Hospital de Alchemilla **(1)**. Abre la verja y entra por la puerta de la izquierda.

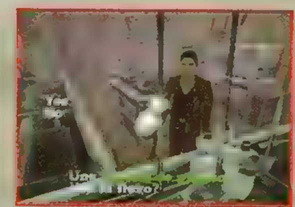
En el mostrador de la izquierda puedes salvar la partida. Cuando lo hayas hecho, gira la esquina y entra por la primera puerta a la izquierda. Te encontrarás en la Sala de análisis **(1)** y conocerás al Doctor Kaufmann.

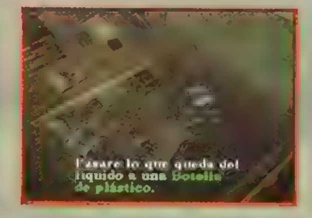
Por la puerta de enfrente llegas al Almacén de Medicinas **(2)**, pero no vayas por ahí todavía. Entra por la otra puerta y te encontrarás en la Oficina **(3)**. De ahí, pasa a la Recepción **(4)** y coge el **mapa del Hospital**. Ahora sí, entra en el Alzmacén de Medicinas **(2)**, sal y entra en la tercera puerta, que es el Despacho del Doctor **(5)**. Coge el **mapa del sótano** y entra en la Sala de Conferencias **(6)**.

Coge la **Llave del Sótano** que está sobre la mesa y sal al pasillo. La habitación que está hacia arriba, junto al Despacho del Doctor, es la Cocina **(7)**.

Entra en ella y coge una **Botella de Plástico**. Sal y entra en la habitación contigua, el Despacho del Director **(8)**. Detrás de la mesa verás un charco de líquido rojo.







Utiliza la Botella para recoger el líquido. Mucho más adelante verás para que sirve todo esto.

Lo siguiente es utilizar la Llave del Sótano para abrir la puerta que da acceso al mismo. Es la que se encuentra a continuación del Despacho del Director. Baja las escaleras, entra en la Sala de Generadores **(9)** (conforme sales, la primera puerta a la izquierda) y activa el **generador** para devolver la corriente eléctrica al ascensor.

Entra en él (está a la derecha) y pulsa el botón para subir a la segunda planta. Sal e intenta abrir la puerta que te encuentras: verás que está trabada. No obstante, es indispensable que intentes abrirla para poder avanzar en el juego. Ahora vuelve al ascensor y sube a la tercera planta. Intenta abrir también esta puerta y verás que tampoco puedes. Vuelve a entrar en el ascensor y habrá aparecido el cuarto piso en el panel. ¡Sube sin dilación!

Al llegar aquí verás que el Hospital ha pasado de repente al "Lado Oscuro", y que las cosas comienzan a complicarse. No intentes abrir ninguna puerta que no sean las que te permiten avanzar por el pasillo, porque están todas cerradas.

Sigue hacia delante y llegarás a unas escaleras. Baja por ellas, abre la puerta y entra en el Baño de caballeros **(10)**. Coge la **Placa de la Tortuga** y sal de ahí.

Ve a la derecha, abre la puerta y entra en la primera habitación de la derecha, que es el Almacén **(11)**. Coge el **Paquete de Sangre** de una de las estanterías y sal de ahí.

Ve a la derecha, tuerce la esquina y verás varias puertas a la derecha. La segunda es la de la habitación 306 **(12)**, donde se encuentra la **Placa del Gato**. Ahora regresa hasta las escaleras por las que llegaste y baja hasta la segunda planta.

En este piso dirígete a la habitación 202 **(13)** y coge el **Mechero**. Después ve a la habitación 204 **(14)** y verás que hay una especie de tentáculos extraños a los que parece gustarles mucho la sangre. Pues nada, habrá que complacerles lanzándoles el Paquete de Sangre, y así de paso coges la **Placa del Sombrerero** de la pared que está detrás de ellos.

Ahora baja a la primera planta y vuelve a entrar en el Despacho del Director **(8)**, donde verás la **Placa de la Reina**. Cógela y baja al sótano.

Entra en la Sala de Generadores **(9)** porque misteriosamente ha aparecido en ella un arma que te puede ser muy útil de ahora en adelante: el **Martillo**. Es sin duda la más útil contra los enemigos que te atacan en los escenarios interiores, como el Hospital y la Escuela. Sin embargo, contra los bichos voladores y perros del exterior es mejor que sigas utilizando la pistola.

Vuelve a subir a la primera planta, busca las escaleras y sube al segundo piso. Entra en Sala de Enfermeras **(15)** y verás que para abrir la puerta que da al otro pasillo tienes que resolver un acertijo de colores que hay escrito en la pared. Acércate a la puerta y usa las placas en este orden:

- **Azul (Tortuga)** en la esquina superior derecha.
- **Verde (Sombrerero)** en la esquina inferior derecha.
- **Amarillo (Gato)** en la esquina inferior izquierda.
- **Rosa (Reina)** en la esquina superior izquierda.

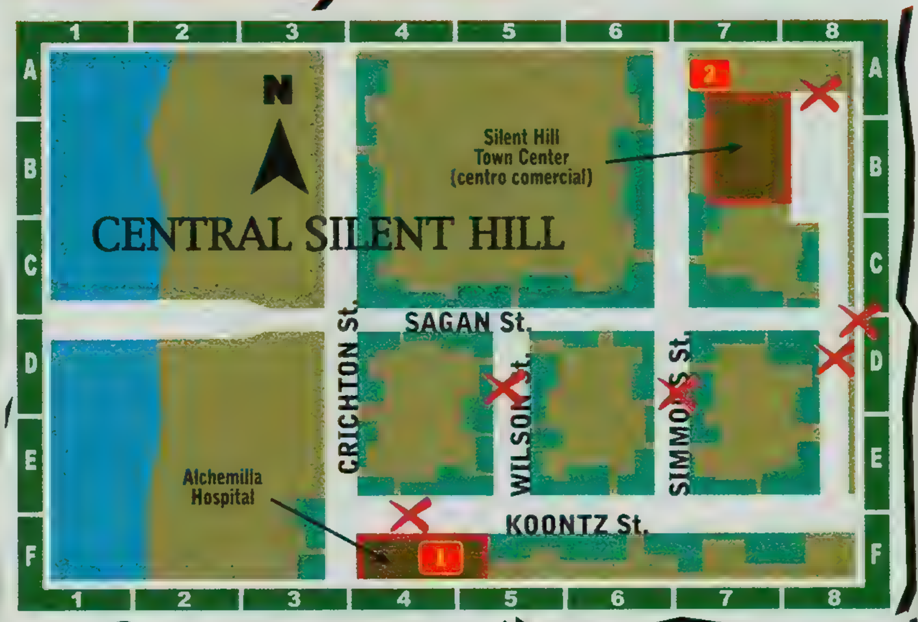
Ya puedes abrir la puerta y pasar al otro pasillo.

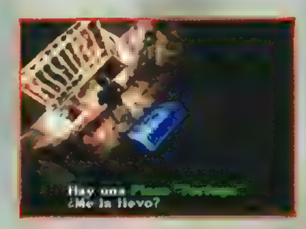
Dirígete a la Sala de Preoperatorio **(16)** (es la puerta que tienes justo enfrente nada más salir) y de ahí pasa al Quirófano **(17)** para coger la **Llave del Almacén**.

La habitación de al lado es la Unidad de Cuidados Intensivos **(18)**, donde está el **Alcohol Desinfectante**.

Ya estás listo para volver al sótano. Piensa que si desbloqueas la puerta que da al ascensor y te será más fácil

## Plano ciudad. Distrito comercial



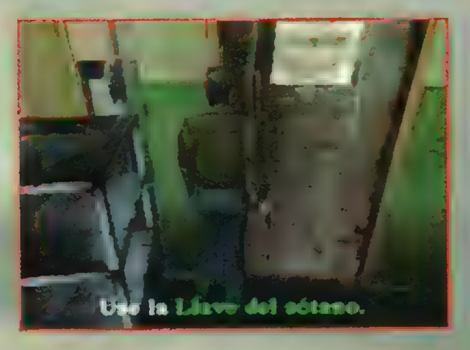



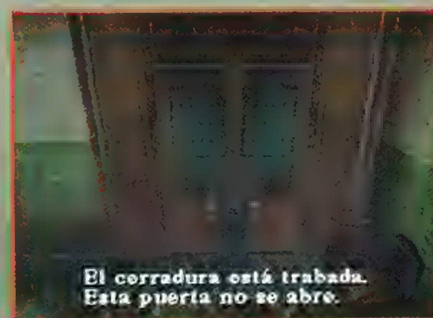





## Hospital. Primera planta



## Hospital. Tercera planta




## Hospital. Segunda planta




moverte por el Hospital.

¿Ya estás en el sótano? Pues abre el Almacén **(19)** y verás un armario. Ponte en un lateral y empújalo. Detrás hay una puerta oculta. Entra, rocía las hierbas que bloquean la reja del suelo con el Alcohol y préndeles fuego con el Mechero. Baja las escaleras.

Te encontrarás en un pasillo con puertas. Entra por la que está en medio de la parte izquierda. Así llegarás a otro pasillo. Entra por la puerta de la derecha y coge el **Vídeo**.

Regresa al pasillo y entra por la puerta del fondo a la izquierda. Coge la **Llave** de la Sala de Análisis **(1)** y sube para entrar allí.

Tras conocer a Lisa, coge la **Llave de la Tienda de Antigüedades** que ha dejado Dahlia en el escritorio y sal del Hospital.

## Hospital. Sótano





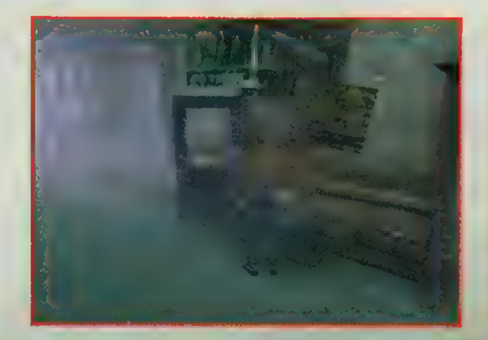

## 8. LA OTRA IGLESIA

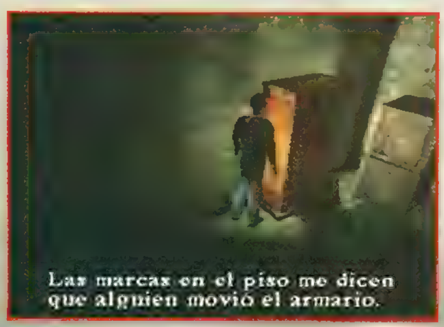
Si miras el mapa verás que la Otra Iglesia **(2)** parece encontrarse en la tienda "Antique Green Lion" que está en la parte superior de la **calle Simmons**. Dirígete hacia allí y entra en la tienda.

Ponte en un lateral del armario y empújalo para dejar al descubierto un agujero. entra en el pasadizo y avanza hasta el final.

Coge el **hacha** que está en la pared junto al altar. Luego, intenta salir. Verás otra escena cinemática. Cuando acabe, dirígete otra vez al Hospital.

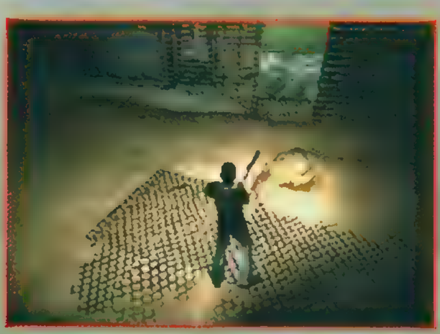
Para llegar hasta él, no hay más remedio que atravesar el **Centro Comercial.**




Las marcas en el piso me dicen que alguien movió el armario.

## 9. EL CENTRO COMERCIAL / JEFE 2





Una vez en el Centro Comercial, sube por las escaleras mecánicas para llegar al segundo piso.

Si vas hacia la parte superior izquierda, pisarás una parte de suelo que está resquebrajado y caerás a una zona inferior donde te espera el segundo Jefe del juego. Antes, date una vuelta a ver que eres capaz de encontrar.

El monstruo de turno es una oruga gigante es bastante molesta, porque se mete en la tierra y aparece por donde menos te lo esperas.

Además de esquivarla a ella tendrás que hacer lo propio con el escupitajo corrosivo que

te lanza nada más aparecer.

No te quedes quieto en ningún momento excepto para dispararle, cosa que debes hacer cuando comience a meterse en la tierra y haya pasado el peligro de que te muerda. Evidentemente, si tienes ocasión de dispararle en la cabeza a bocajarro, hazlo, pero no es necesario.

Acabar con ella te será más fácil si coges primero el **Rifle de Caza** que hay junto a un escaparate roto.

Cuando se enrosque, la lucha habrá terminado y la oruga saldrá corriendo, rompiendo la pared y fabricando para ti una salida improvisada. Ya sólo tienes que torcer hasta llegar a la **calle Simmons** y bajar por la **calle Crichton** hasta el Hospital.



## 10. OTRA VEZ EL HOSPITAL... POR POCO TIEMPO / JEFE 3

Ve hasta la Sala de análisis (1) y habla con Lisa. Después, sal del Hospital y ve de frente hasta que llegues a unas escaleras. Sube por ellas y te enfrentarás al tercer jefe.

Tenemos malas noticias: el tercer jefe es una polilla gigante que da bastante asco, hace bastante daño y además resiste demasiado bien a tus ataques.

Tiene dos maneras de hacerte daño. La primera es con su aguijón, por lo que debes alejarte de ella si no quieres que te pique. La segunda es disparándote escupitajos de veneno.

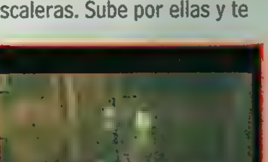
No dejes de moverte para que no pueda apuntarte bien. Si quedan balas para el Rifle o la Escopeta, atácale con ellas.

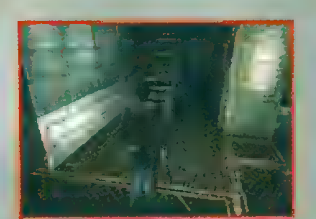
Si no es así, la pistola servirá, pero tardarás mucho más en matarla y gastarás mucha munición.

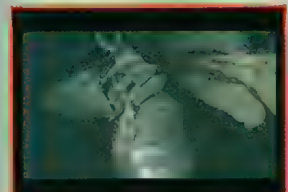
¿Te quedan bastantes Kits de Primeros Auxilios o Bebidas Tónicas?

Pues si es así y quieres acabar rápido, quédate quieto delante de ella y dispara sin parar. Cúrate cuando estés a punto de morir y la liquidarás en un santiamén.

Todo depende de la prisa que tengas y los recursos con los que cuentes.







## 11. LAS CLOACAS

Como verás, la ciudad ha regresado a la "normalidad". Dirígete al puente para volver al casco antiguo de Silent Hill. Tu próximo destino son las cloacas de la ciudad, así que en cuento cruces el puente aparecerás junto a una caseta con la puerta bloqueada por en candado. Examínala y luego rompe el candado dándole dos golpes con el Hacha o el Martillo.

Baja las escaleras y avanza por el túnel de la derecha. Cuando llegues al final, ve a la izquierda (verás escrito en la pared que estás en la zona **C1**). Pégate a la pared de la izquierda y sigue el trazado así hasta que gires una esquina.

Verás que ahora estás en la zona **C3**. Pasa por el puente a la parte de la derecha y avanza en esa dirección hasta una reja con dos puertas, una a cada lado. Abre la de la izquierda y entra.

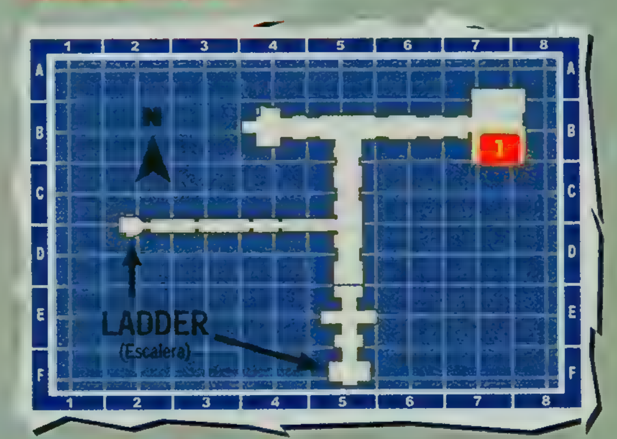
Sigue por el camino (no tiene pérdida) hasta llegar a una habitación con una mesa (1). Coge el **mapa de las Cloacas** y la **Llave del Alcantarillado** del panel de la pared. Ahora puedes salir por la puerta de la derecha, pero te proponemos un camino más sencillo: da la vuelta por donde viniste hasta la entrada del túnel que te lleva de vuelta a la escalera de subida a la entrada de las Cloacas (zona **C1**). Ahora sólo tienes que ir hacia la derecha (de frente conforme vienes) y llegarás a una escalera que está al sur del mapa. Usa la Llave del Alcantarillado, ve por la escalera y te encontrarás en el segundo piso.

En este nivel tienes que lograr llegar a la escalera que está en la parte derecha, pero necesitas una llave que está en el extremo izquierdo del pasillo sur. El camino está bloqueado, así que ve hacia la izquierda y sigue el trazado del mapa hasta que veas una mancha de sangre en el suelo. Examínala y coge la **Llave de la Salida**. Ahora sí, ve a la otra escalera y sal.

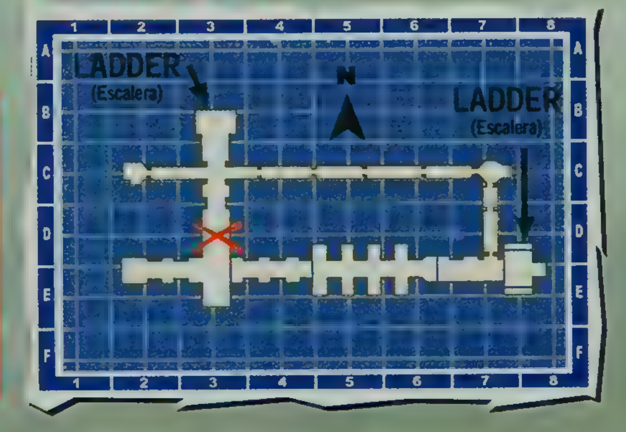




### Cloacas. Nivel 1



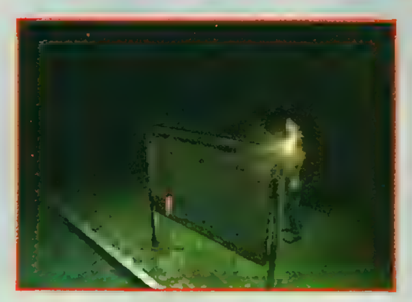

### Cloacas. Nivel 2

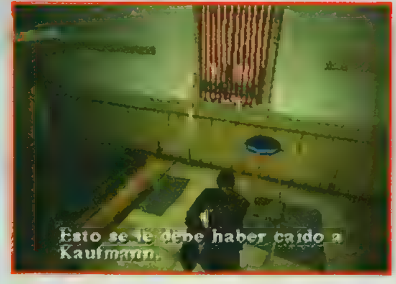







## 12. ZONA TURÍSTICA






### Plano ciudad. Zona turística



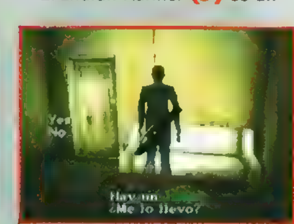

Nada más aparecer, avanza hacia delante y coge el **mapa** del tablón de información. Lo que viene a continuación es opcional, pero tiene una trascendencia crucial a la hora de sacar un final u otro de los cinco que tiene el juego. Al final de la guía tienes un cuadro donde te explicamos cómo sacar cada uno de los finales, pero ahora tienes que decidir si quieres ir hacia el Faro **(1)** o realizar todo lo que relatamos a continuación. Si prefieres seguir con la trama principal, pasa al punto 14. Si no, sigue leyendo.

En la parte superior derecha del mapa hay una zona con casas. Ve hacia allí y entra en el Annie's Bar **(2)**, por la **calle Bachman**.

Cuando hables con el Doctor Kaufmann, examina el suelo y coge la **Llave de Kaufmann** y un **Recibo**. Examina el Recibo y verás que menciona un lugar llamado Indian Runner y que tiene el número 0473 anotado.

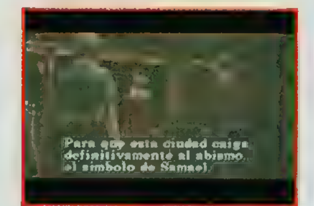
El Indian Runner **(3)** es un local de la **calle Weaver**, muy cerca de allí.

Ataja por la **calle Craig** y abre el candado de la puerta con la combinación del Recibo. Busca una caja registradora y coge la nota que hay pegada junto a ella. Hay una clave en la nota: 0886, que te permite acceder a la puerta trasera del motel de Norman, como ves por la fotografía que está a la lado.




Busca el motel **(4)** e introduce la clave en el teclado que hay junto a la puerta.

Coge el **Imán** que está en el sofá y entra por la puerta junto a la TV. Sal por la nueva puerta que verás y verás el parking del motel. Busca la habitación 3, entra y mueve el mueble hacia un lado. En el agujero del suelo, utiliza el Imán y conseguirás la **Llave de la Moto**. Vuelve a entrar y regresa a la habitación del sofá. Junto a la puerta de salida hay otra puerta que da a un garaje con una moto. Utiliza la Llave de la Moto y encontrarás... Ya verás, ya...



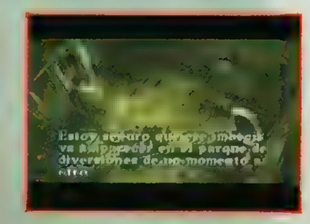



## 13. EL FARO, LAS CLOACAS Y EL PARQUE DE DIVERSIONES

Ahora tienes que ir hacia el Faro **(1)**, que está en la parte inferior del mapa. Cuando vayas a medio camino de la calle Sandford, la ciudad pasará al "Lado Oscuro".

Sigue avanzando en dirección al faro y encontrarás una barca. Para continuar entra en ella. Ocurrirán cosas muy interesantes... Cuando termine la animación, sal por la puerta por la que se ha ido Dahlia y sigue hacia el Faro.

Al llegar, sube por la escalera de caracol y no te preocupes, porque hagas lo que hagas no podrás llegar a tiempo para evitar que terminen el ritual. Vuelve a bajar, sal y aparecerás de nuevo en el barco.





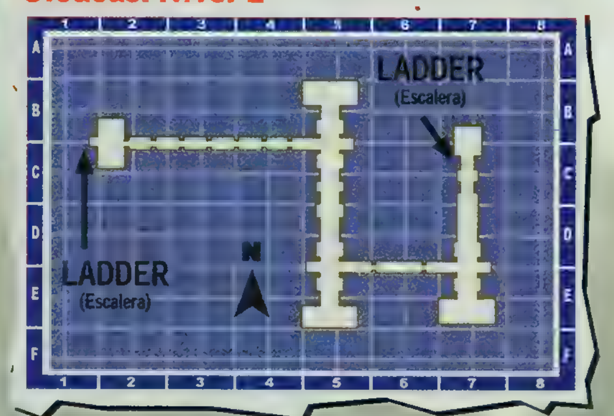
Mira el mapa y verás que ha aparecido una flecha en la calle **Sandford**. Dirígete hacia ella **(5)**, entra por la puerta entreabierta y baja las escaleras para llegar hasta las cloacas que te conducen al **Parque de Diversiones**.

Ante todo, coge el **mapa** que hay en la pared y míralo. Verás que tienes que llegar hasta una escalera que está en la parte izquierda. No hay pérdida: sólo hay un camino, así que síguelo y llegarás sin problemas a la escalera.

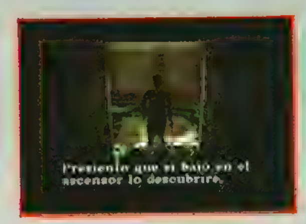
Nada más subir, te encontrarás en el Parque de Diversiones. Pégate a la pared de la derecha y sigue el trazado sin desviarte hasta llegar a un **carrusel**.

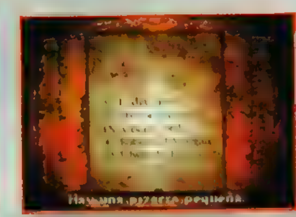
Continúa avanzando pegado a la derecha y alcanzarás una **noria**. Finalmente, sin separarte de la derecha, alcanzarás un segundo **carrusel**. Entra en él y verás que Cybill está un poco cambiada. ¿Recuerdas el líquido que recogiste la primera vez que entraste en el Hospital? Pues ahora tienes ocasión de utilizarlo: pégate a Cybill todo lo que puedas y úsalo. Te advertimos que no es necesario que lo hagas, puedes dispararle hasta matarla, pero de una decisión u otra depende que consigas un final u otro.

### Cloacas. Nivel 1



## 14. EL HOSPITAL, POR ÚLTIMA VEZ








### Hospital. Planta 1




¿Ya has decidido lo que vas a hacer? Bueno, pues cuando hayas terminado habrá un par de secuencias animadas y te encontrarás en una habitación de... ¿el Hospital? Ahora está todo un poco cambiado, y para colmo no hay mapa de aquí al final del juego. Pero no te preocupes porque hemos pensado en todo y lo hemos dibujado para ti.

De momento, sal de la habitación y cruza el único camino posible hasta entrar en el ascensor. Al salir de él te encontrarás en un pasillo donde hay tres puertas cerradas con un nombre grabado en cada una: Phaleg, Ophiel y Hagith. Avanza, tuerce la esquina y entra en la última puerta de la pared derecha **(1)**. Es la bajada al sótano.

Aquí sólo hay otra puerta donde tienes que entrar para coger el **Destornillador** y las **Pinzas** **(2)**.

Ahora vuelve a subir al primer piso, gira la esquina y entra en la única puerta que hay a la derecha conforme miras **(3)**. Verás que hay un grifo con una **llave** atascada. Utiliza las Pinzas para reclamarla y ¡voilá! Ya tienes en tu poder la **Llave de Ophiel**. Ve a la puerta de Ophiel **(4)** (está justo debajo de la que da al sótano) y entra. Te hallarás en un nuevo pasillo con muchas puertas de las cuales sólo dos se abren.

Una está a tu izquierda (la segunda) y otra a tu derecha (la del fondo). Ve primero a la de la izquierda **(5)** y entra.

De nuevo tienes que enfrentarte a un acertijo, y es bastante complicado. Por toda la sala verás distintos cuadros con la imagen de varios signos del **zodíaco** y un número debajo. Justo de frente hay una columna con tres signos: uno a la derecha (Géminis), otro en el centro (Tauro) y otro a la izquierda (Sagitario). Los números que tienes que poner no son otros que la suma de las extremidades de cada signo, a saber: 8 para Géminis, 4 para Tauro y 6 para Sagitario. Cuando los hayas marcado caerá una **Piedra del Tiempo**. Cógela y sal al pasillo. Si caminas hacia el fondo verás una litografía en la pared con una extraña lista de la muerte. Cuando la hayas leído, dirígete hacia la otra puerta que está al otro extremo del pasillo. Justo antes, a la izquierda, verás otra extraña lista con unos números a los lados.

Para abrir la siguiente puerta **(6)** tienes que utilizar un teclado que hay a su derecha. La palabra que hay que introducir es el acrónimo que sale de ordenar la primera letra de cada uno de los nombres de la lista que acabas de leer. ¿Qué cómo se ordena? Junto a cada nombre hay un número, y si los ordenas de menor a mayor obtendrás la palabra **ALERT** (Alerta), que es la que tienes que escribir.

Entra en la nueva habitación, sigue hasta el siguiente cuarto **(7)** (¿reconoces la morgue?) y coge de la pared el **Amuleto de Salomón**. Vuelve atrás y te encontrarás con Lisa.

Al terminar la "escenita", vuelve a entrar a la habitación y lee el **Diario** del suelo.



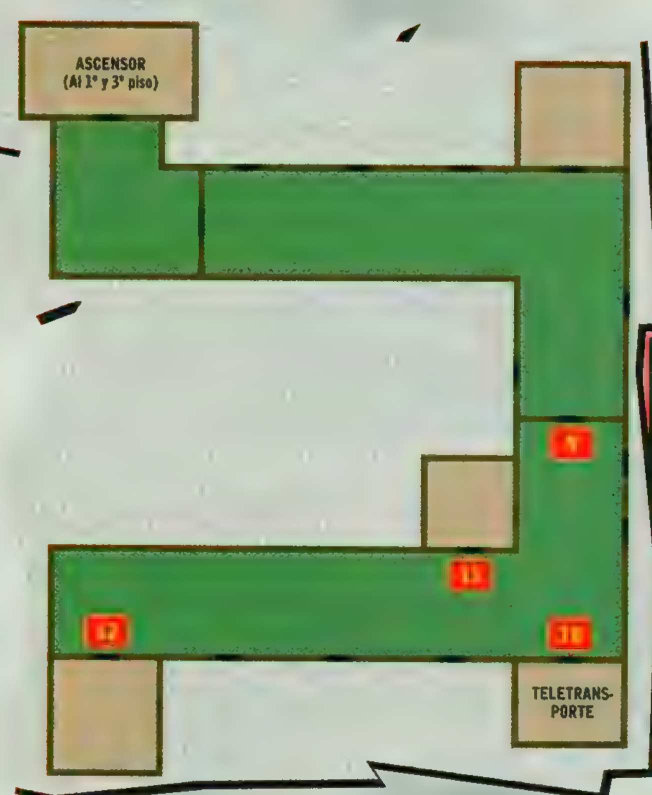
### Hospital. Sótano








## Hospital. Planta 2




## Hospital. Planta 3

13
14
CAPILLA
ASCENSOR
(Al 1º y 2º piso)

Esta abierta ahora.

Luego regresa a la otra zona del primer piso (donde están las puertas con los nombres) y, conforme sales de la puerta de Ophiel, ve a la última de la misma pared a la izquierda **(8)**. Dentro, además de salvar, verás un **reloj**. Utiliza la Piedra del Tiempo con él para poder coger la **Llave de Hagith**. Seguro que te imaginas lo que tienes que hacer ahora: ¡Lo has adivinado! Abre la puerta de Hagith **(9)** que está al fondo del pasillo y sube por el ascensor a la segunda planta.

Este piso está formado por dos pasillos separados por una puerta **(9)**. En el primer pasillo, entra por la tercera puerta a la izquierda y coge el **Escudo de Mercurio** y el **Anillo para Sellar Contratos**. Al salir de la habitación, sigue recto, pasa **(9)** y llegarás a otra puerta **(10)**. Desbloquéala sin entrar.

Se trata de una puerta de teletransportación que te lleva directamente a la puerta del primer piso que se encuentra entre las habitaciones del reloj y Ophiel. Más tarde te será muy útil.

Al girar la esquina del pasillo verás una que sólo hay una puerta a la derecha **(11)**. Entra por ella y coge la **Cámara** que está sobre la mesa. Al salir, ve a la derecha y entra por la última puerta **(12)**. Usa el Destornillador para hacer caer la placa de la pared. No puedes coger la llave que hay detrás porque está electrificada, así que tendrás que volver más tarde, cuando no haya corriente.

Regresa al ascensor y sube al tercer piso, que como verás no es más que una gran habitación **(13)** con un altar, dos cuadros y dos puertas laterales.

Nuevo puzzle a la vista: hay que abrir las dos puertas dibujando ciertas figuras en sendos teclados. Utiliza la cámara frente a cada uno de los dos cuadros y se revelarán los dibujos que tienes que copiar en cada puerta. Entrando por la de la izquierda **(14)** encontrarás la **Llave de la Jaula** para Pájaros. Coge el ascensor y baja otra vez al primer piso.

Ve al cuarto que está a la derecha del ascensor por el que entraste al Hospital **(15)** y usa la Llave de la Jaula para abrirla. Dentro está la **Llave de Phaleg**. Utilízala para abrir la puerta que está a continuación de la sala donde te encuentras **(16)**.

El pasillo en el que te encontrarás tiene seis puertas. Entra en la primera de la derecha **(17)** y te encontrarás en la cocina.

Examina el frigorífico y coge la **Daga de Melchior**. Antes de irte, usa el Anillo si quieres salir vivo.

Ahora ve a la segunda puerta de la derecha **(18)** y abre la **Bolsa de Chucherías** para coger la **Llave de Bethor**.

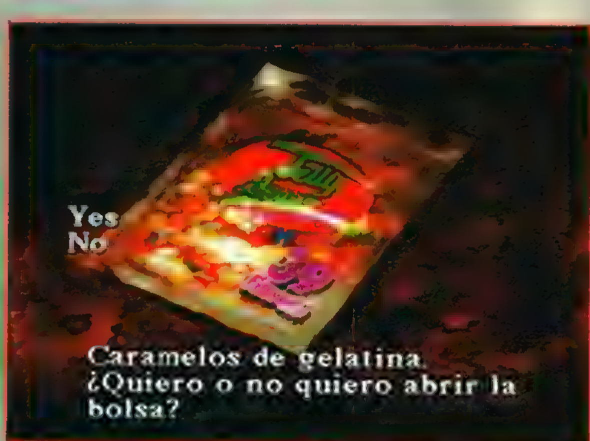
En la misma habitación hay otra puerta que te lleva a un cuarto **(19)** donde puedes ver el Vídeo que cogiste antes.

Vuelve al pasillo y entra en la segunda puerta de la izquierda. Verás que las paredes de la habitación **(20)** están cubiertas de graffiti. Coge la **Cruz Egipcia** y dirígete a la puerta de Bethor **(21)**, la primera del lado izquierdo. Te encontrarás con un viejo conocido: el generador. Desactívalo, sal de la habitación y sal del pasillo por donde entraste.

Te encontrarás otra vez en el primer pasillo del Hospital. Según apareces, entra por la segunda puerta de la derecha **(22)**, que es la que te teletransporta al segundo piso, sólo que esta vez la estás viendo desde el otro lado.

Avanza hasta la última puerta de la izquierda **(12)** y coge la llave que antes estaba electrificada. Se trata de la **Llave de Aratron**, y la habitación a la que da acceso está en el pasillo que dejaste hace poco, tras la puerta de Phaleg **(16)**, en el primer piso.

Avanza hasta el fondo y entra en la habitación de la derecha **(23)**, donde debes coger el **Disco de Ourobouros**. Sal de ahí y entra por la puerta de enfrente **(24)**. Utiliza todos los objetos que has ido recogiendo para abrir la puerta de enfrente: el Amuleto de Salomón, el Escudo de Mercurio, la Daga de Melchior, la Cruz Egipcia y, por último, el Disco de Ourobouros.



## 15. EL MOMENTO DE LA VERDAD / SAMAEL, EL ENGENDRO INFERNAL

Estás a un paso de saber por fin qué demonios es lo que de verdad ha estado ocurriendo en este pueblo infernal.

Tras la escena entre Dahlia y Alessa, baja por las escaleras y prepárate para una nueva animación de lo más reveladora.

Cuando termine, equípate con el Rifle de Caza y prepárate para enfrentarte con Samael, el enemigo final.

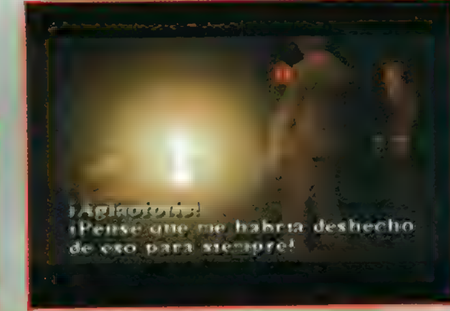
Para terminar con esta auténtica encarnación del demonio tienes que ser muy rápido y medir muy bien tus movimientos.

Muévete sin parar (de verdad, no te detengas) hasta que lance sus rayos. En ese momento párate y dispárale con el rifle.



De inmediato, vuelve a ponerte en movimiento y no te pares hasta que lance todos sus rayos.

Repite esta secuencia unas cuantas veces y habrás acabado con él. Disfruta con el final, pero no olvides que hay cinco diferentes. ¿Te animas a repetir esta alucinante aventura para descubrir el resto de sus secretos?






## 16. OBJETOS ESPECIALES

Hay varios objetos que sólo aparecen una vez que se ha terminado el juego y que estarán disponibles para las siguientes partidas. Varios de ellos requieren que hayamos obtenido un final específico y volver a cargar el juego con el archivo "Next Fear".

En la tabla te indicamos cuáles son esos objetos y qué final es necesario para conseguirlos. A continuación te indicamos dónde localizarlos.

**1- LATA DE GASOLINA:**
Te permite utilizar la Sierra Eléctrica y el Taladro Neumático. La encontrarás en la Gasolinera (Gas Station) que está en el casco antiguo, justo al lado de la Sala de Control del Puente, en la calle Bloch.

**2- SIERRA ELÉCTRICA:**
Se encuentra en un lugar llamado Cut-rite Chain Saws que está encima de la calle Bloch. Necesitas tener la Lata de Gasolina para cogerla, ya que es el combustible imprescindible para este arma.

**3- TALADRO NEUMÁTICO:**
Como ya comprobarías al jugar por primera vez, se encuentra en la habitación inferior de la Sala de Control del Puente.

| OBJETO | FINAL |
|---|---|
| LATA DE GASOLINA | Cualquier final, por primera vez |
| SIERRA ELÉCTRICA | Cualquier final, por primera vez (requiere gasolina) |
| TALADRO NEUMÁTICO | Cualquier final, por primera vez (requiere gasolina) |
| KATANA | Good+ |
| PISTOLA HYPER BLASTER | Final secreto |

También necesitas tener antes la Gasolina, pero como sólo tienes una lata, tendrás que elegir entre coger la Sierra Eléctrica o el Taladro.

Si acabas el juego por tercera vez, aparecerá otra Lata de Gasolina y entonces podrás coger el otro arma.

**4- KATANA:**
Tienes que acabar el juego con el final "good+".
Vuelve a jugar y dirígete a la calle Levin del casco antiguo de Silent Hill. Entra en la casa que está junto a la caseta del perro (la casa de los tres candados). Ahora ya puedes entrar en la habitación que estaba cerrada y coger la Katana.

**5- HYPER BLASTER:**
Termina el juego con el Final Secreto y cuando vuelvas a empezar la tendrás directamente en tu poder desde el principio.

## 17. LOS FINALES

*Silent Hill* tiene cinco finales distintos que dependen de las decisiones que tomes mientras juegas. Si has seguido al pie de la letra esta guía obtendrás el mejor final, el "good+".

Sacar un final u otro depende de tres decisiones:

**1-** Coger el Líquido Rojo que hay en la Oficina del Director utilizando la Botella de Plástico de la Cocina.

**2-** Utilizar el líquido para salvar a Cybill durante el enfrentamiento con ella en el Parque de Diversiones.

**3-** Realizar toda la búsqueda de la Llave de la Motocicleta del Doctor Kaufmann.

**EL FINAL SECRETO:**
Debes terminar el juego con el final "good+", cargar la partida "Next Fear", y desde el café buscar en el mapa una tienda llamada "Connentence Store 8", la calle Bachman. Allí encontrarás la Piedra de Canalización, que tienes que utilizar en cinco lugares:

**1-** En el tejado de la Escuela una vez que has pasado a través de la puerta del reloj.

**2-** Cuando sales del Hospital para pelear contra la polilla gigante. Antes de salir a la calle hay una verja y un patio. Sin salir, utiliza ahí la piedra.

**3-** En el parking del motel donde está la moto.

**4-** En la Zona Turística, dentro del barco por el que tienes que pasar para llegar al Faro.

**5-** En el tejado del Faro.

Si sigues estos 5 pasos, en cuanto utilices la Piedra por última vez se terminará el juego.

| | Coger el líquido en la oficina del director | Salvar a Cybill en el parque de atracciones | Abrir la moto en la zona turística |
|---|---|---|---|
| BAD | NO | NO | NO |
| BAD+ | SÍ | SÍ | NO |
| GOOD | NO | NO | SÍ |
| GOOD+ | SÍ | SÍ | SÍ |
| FINAL SECRETO | NO | NO | NO |

# Driver

## Acaba con la mafia

Hola muchacho, soy Tanner. Un policía inconformista y, según dicen, de pocas palabras. Me he infiltrado en el mundo del hampa como conductor para desenmascarar al capo del crimen organizado, un tal Castaldi. Estoy dispuesto a quemar rueda atravesando las ciudades en las que tienen instalados sus cuarteles generales y evitar todos los obstáculos que surjan en mi camino, pero necesitaré tu ayuda para sacar a la luz los oscuros planes de estos mafiosos. Tendremos que mantener la calma porque estos gangsters no se andan con chiquitas y si nos descubren nos harán un traje de pino a medida. Menos mal que mis amigos de PlayManía han elaborado un plan para que consigamos llevar a cabo la misión con éxito. Sólo debemos dominar el coche. ¿Te atreves a ser un chico malo?

## CONSEJOS GENERALES

Antes de afrontar las 44 misiones de que consta el juego, sería recomendable que eligieras la opción "dar un paseo" para familiarizarte con los coches y las dos ciudades que en principio tienes a tu disposición. La destreza al volante la puedes adquirir con los pequeños juegos de conducción que incluye *Driver* y que además son muy divertidos.
Un buen método es conducir siempre que puedas sobre la línea amarilla de la calzada. Te resultará muy útil para esquivar el tráfico con mayor facilidad.
Conducir por dirección contraria, en plan "Kamikaze", puede resultar fatal si chocas frontalmente con algún despistado, pero normalmente encontrarás bastante menos tráfico que en sentido normal y conseguirás mejores tiempos.
Si tu barra de delito esta vacía y estás en una misión en la que no se requiere tiempo, pórtate bien cuando pases cerca de un policía y evita que se te echen encima por cometer alguna infracción.
Las infracciones por las que pueden perseguirte son estas :

- Exceso de velocidad.
- Complicidad en actos criminales.
- Saltarte un semáforo en rojo.
- Destruir bienes públicos.
- Conducir por aceras o parques.
- Asustar a los peatones.
- Conducción temeraria.

En los recorridos que te marcamos en los mapas de las misiones hemos intentado llevarte por avenidas amplias donde esquivar los controles policiales con mayores posibilidades.
Cuando encuentres un control que corta la carretera, intenta pasarlos por la mediana. Si esto no fuera posible se pueden pasar pegados a la pared con bastante éxito.
En misiones s n límite de tiempo, en algunas ocasiones conviene dar media vuelta y buscar otro camino, antes de destrozar tu vehículo contra la muralla de coches que ponen en tu recorrido.
Cuando el coche de policía circula en tu mismo sentido, intentará cerrarte en el momento en que llegues a su altura, aguanta hasta el último momento y pega un volantazo para incorporarte a su carril, justo cuando llegues a su lado. Le harás un regate espectacular.

## LOS COCHES

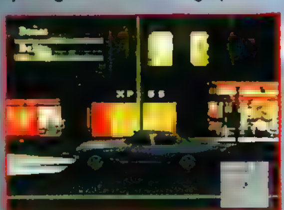
**Coche standard de Miami:** El coche de Miami es un Ford Mustang de color oscuro, muy agradecido en los giros, bastante potente y un lo suficientemente pesado para aguantar las embestidas de la policía. La verdad es que le hemos echado de menos al cambiar de ciudad.



**Coche standard de San Francisco:** Tiene un control en las curvas mucho más extraño que el anterior. Cuesta bastante acostumbrarse. Una vez que le cojas el truquillo verás que es un coche muy fiable pero con una tendencia a no dejar de botar cuando saltas en los cambios de rasante de la ciudad. En mojado su comportamiento es excelente.



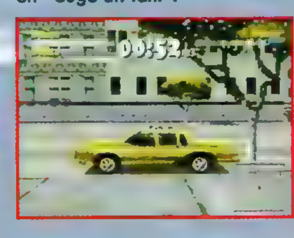
**Coche standard de Los Angeles:** El Buick Riviera que nos han encasquetado en las oscuras fases de esta urbe es el peor de los cuatro coches oficiales. Es una especie de tanqueta pesada, no tiene demasiada velocidad y te exigirá más habilidad al volante para llegar a controlarla. Tiene la ventaja que aguanta bien los golpes.



**Coche standard de New York:** Aquí ya cambia la cosa. Nuestro carruaje es veloz, con un nervio importante, duro y con una maniobrabilidad que te permitirá cambiar de calle a mucha más velocidad.
Con él podrás a salir airoso de más de un apuro en las complicadas misiones de la Gran Manzana.




**Taxi:** Es muy rápido y, lo que es mejor, puedes dar un cambio de dirección utilizando nada más que un carril de la calzada.
Con este "andevamos" protagonizarás la fase "Taxi", una de las más divertidas del juego, en la que tendrás que aterrorizar a un pasajero. También podrás correr con él en "Coge un Taxi".



**Camioneta Pick-up:** Esta camioneta esconde una cantidad de caballos importante, pero su control de volante es muy brusco. Lo podrás utilizar en la misión "En la camioneta".

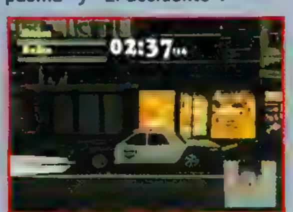


**Ford Gran Torino:** Este vehículo es una maravilla, muy manejable y rápido. Atrévete a realizar virguerías de todo tipo con él. De color rojo y con una banda blanca, recuerda mucho al que aparecía en la famosa serie de televisión "Starsky y Hutch". Lo podrás usar en las misiones "Esconde las pruebas" y "La chatarra de Luther", también si eliges la opción de dar un paseo por la ciudad de New York.



**Ford Mustang Mach One:** En "Vaya superpaseo", podrás pisar el acelerador de esta máquina. Un bólido con una potencia increíble con el que alcanzarás una velocidad que te dejará pegado al asiento. Precisamente por esto debes tener cuidado cuando gires, si no quieres ver de cerca las esquinas.

**Coche de policía:** ¿Por qué será que la pasma tiene el mejor vehículo del juego? Supera a los demás en casi todos los aspectos, por si fuera poco en lugar de claxon tiene la sirena con la que, como diría Raphael, puedes montar un "escándalo" de cuidado por toda la ciudad, así que no te reprimas. Las misiones en las que aparece son "Roba un coche de la pasma" y "El accidente".




**Coche blindado:** En el ultimo trabajito "la carrera del Presidente", tendrás en tus manos este autentico acorazado, aguanta mucho castigo, pero es muy pesado y poco maniobrable.
Su inercia en los giros es bastante grande y en suelo mojado su comportamiento empeora.



Aparte de todos estos cacharros, en el segundo objetivo de la misión "El barrido", conduciremos un pequeño coche gris claro de unas prestaciones más que aceptables.

# CIUDADES

## MIAMI

**LA MISIONES DE MIAMI:**

LA PRUEBA DEL APARCAMIENTO

ESCONDE LAS PRUEBAS ← EL TRABAJITO DEL BANCO → EL "PASEO" DE TICCO

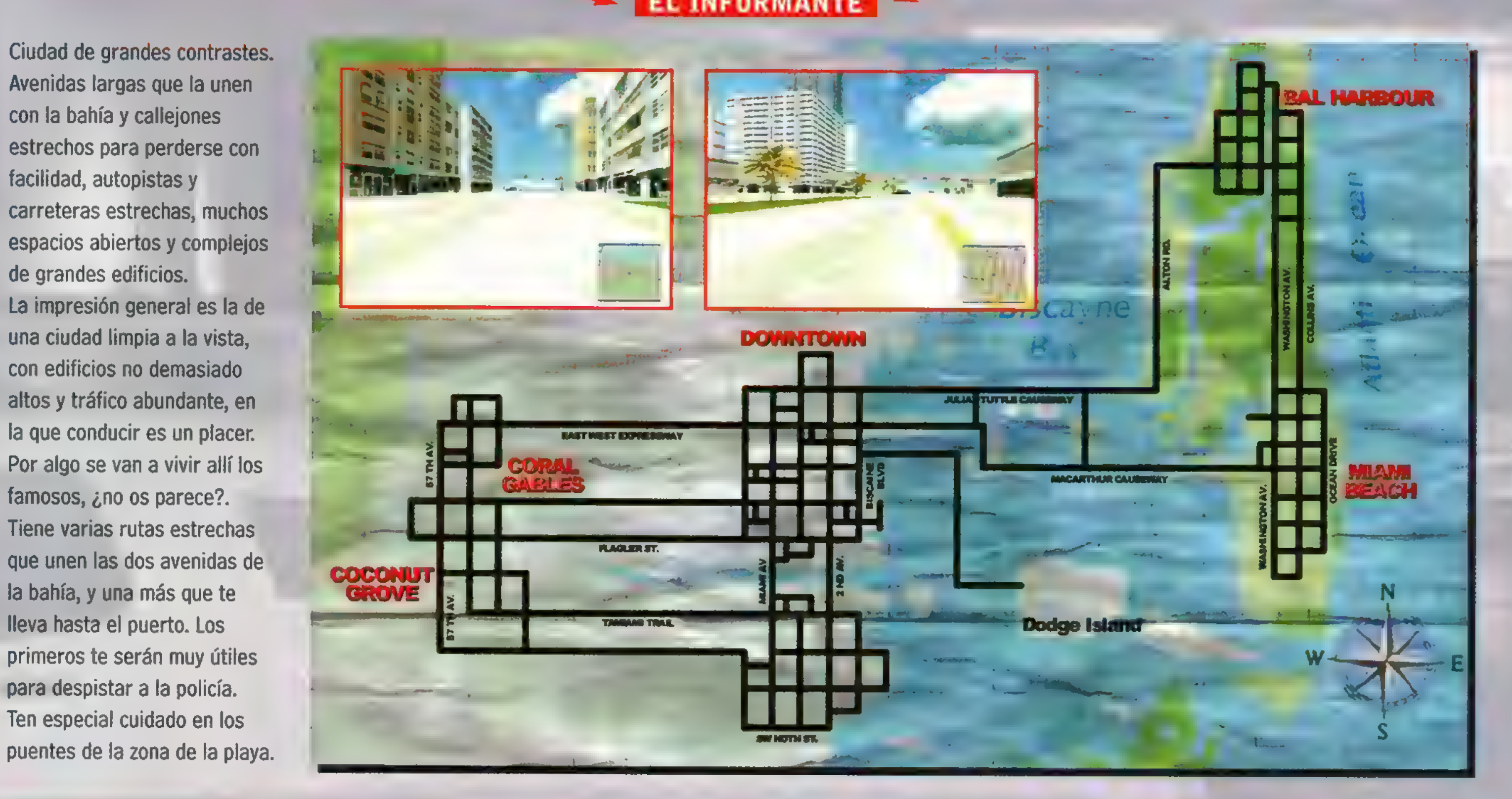
EL MALETÍN POR UNA LLAVE → TANNER SE ENCUENTRA CON RUFUS ← EL BARRIDO

AJUSTE DE CUENTAS ← ACABA CON JEAN-PAUL → VAYA SUPERPASEO

LLEGA UN CARGAMENTO — PREPARA UNA TRAMPA — SACA EL COCHE DE D'IANGIO

EL INFORMANTE

Ciudad de grandes contrastes. Avenidas largas que la unen con la bahía y callejones estrechos para perderse con facilidad, autopistas y carreteras estrechas, muchos espacios abiertos y complejos de grandes edificios. La impresión general es la de una ciudad limpia a la vista, con edificios no demasiado altos y tráfico abundante, en la que conducir es un placer. Por algo se van a vivir allí los famosos, ¿no os parece?. Tiene varias rutas estrechas que unen las dos avenidas de la bahía, y una más que te lleva hasta el puerto. Los primeros te serán muy útiles para despistar a la policía. Ten especial cuidado en los puentes de la zona de la playa.




## SAN FRANCISCO

**LA MISIONES DE SAN FRANCISCO:**

EL TRABAJITO DEL CASINO

EL MALETÍN — VISITA AL CENTRO COMERCIAL

TAXI — ARMAS EN EL MALETERO — EN LA CAMIONETA

COSY AL HELICÓPTERO — UNA MISIÓN PIADOSA — PUNTO DE RECOGIDA EN CHINATOWN

LA TRAMPA — PUNTO DE RECOGIDA EN HYDE STREET

TANNER Y SLATER




Particularmente es la ciudad que más nos gusta por su alto grado de realismo y porque en ella tienen lugar las misiones más divertidas.
¿Quién no ha visto alguna vez en alguna película una persecución de coches por estas calles? Pues bien, ahora vas a poder vivirlas en tu propia carrocería en este increíble escenario que te brinda todos los detalles para que disfrutes a tope.
Vas a encontrar el Barrio Chino, el Golden Gate, los tranvías que más de una vez te pondrán en un aprieto, y los espectaculares saltos cuando coronas los cambios de rasante del final de sus empinadísimas cuestas.
Eso sí, los postes de los semáforos están puestos con muy mala idea, justo en las esquinas, y seguro que alguna vez te quedas encasquillado en ellos. Ten cuidadito y disfruta volando.

## LOS ANGELES

**LA MISIONES DE LOS ANGELES:**

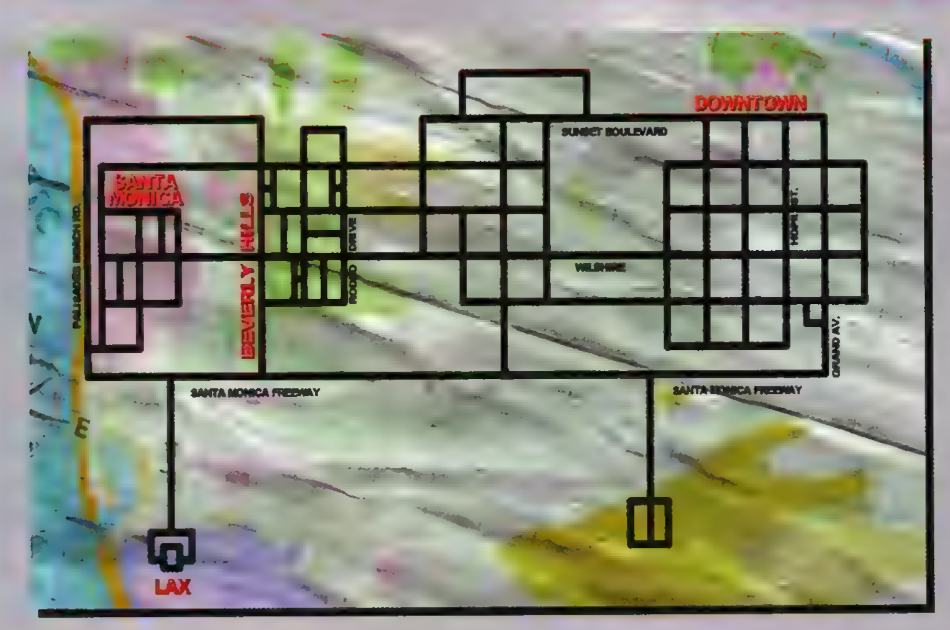
ROBA UN COCHE DE LA PASMA → LA PERSECUCIÓN → EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX

LUCKY AL HOSPITAL → MAYA → EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX

EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX → LUCKY A LA CAMA

EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX → LA FUGA DE BEVERLY HILLS

EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX → LA CARRERA DE PRUEBA




Los objetivos a cumplir en esta ciudad se hacen todos por la noche, con lo cual el aspecto gráfico general pierde bastantes enteros y te dará la impresión que esta urbe es más fea que El Fary chupando un limón. Todas las calles parecen iguales y tenemos la desventaja de conducir el peor coche del juego.
Además, casi todas sus fases consisten en viajar de un punto a otro del mapa, lo cual se hace un poco pesado. Pero no todo va a ser malo, tan sólo tienes ocho misiones que realizar.





## NEW YORK

**LA MISIONES DE NEW YORK:**

- CAMBIO EN GCS → EL ACCIDENTE → COGE UN TAXI → ELIMINA A LOS CHICOS DE GRANGER → NO CEDA EL PASO → LA CARRERA DEL PRESIDENTE
- EL ACCIDENTE → DESTROZA LAS RUEDAS DE GRANGER
- EL MONTÓN DE CHATARRA DE LUTHER → EL RESCATE → DESTROZA LAS RUEDAS DE GRANGER → LOS NEGATIVOS → LA SITUACIÓN DE ALI → LA CARRERA DEL PRESIDENTE
- EL RESCATE → COGE UN TAXI




New York..., New York.... que cantara Frank Sinatra, es una auténtica delicia para la vista. De realización técnica impecable, en ella se pueden ver varios edificios conocidos y el mítico puente de Brooklyn. Esta cargada de detalles fantásticos como el vapor saliendo de las alcantarillas, el gran tráfico de taxis amarillos que te cierran el paso a la mínima, y los parques, con estatua en el centro y todo. La Gran Manzana es el final de fiesta de *Driver*, un auténtico regalo para todos nosotros y, como colofón, llegarán los fuegos artificiales con la fase más espectacular, emocionante y difícil del juego : "La carrera del Presidente".



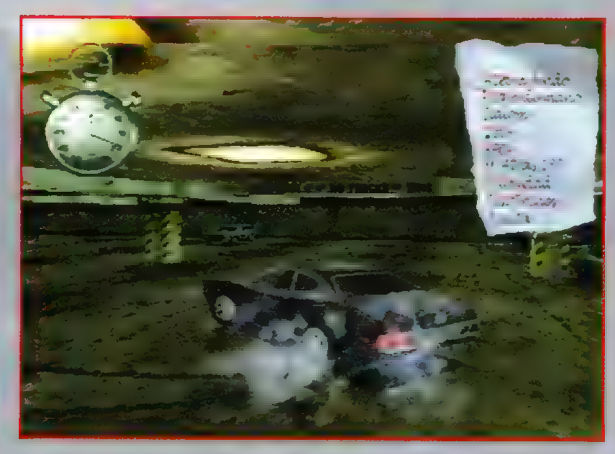


## LA PRUEBA DEL GARAJE

A continuación te explicamos la forma de superar esta prueba con la que hemos obtenido mejor tiempo y además de una manera más sencilla y práctica de realizar.
Ten en cuenta que tu coche sólo aguantara cuatro golpes, así que ten cuidado de no llegar hasta este límite o tendrás que empezar de nuevo.
La prueba de "aceleración a fondo" normalmente te la validarán cuando estés efectuando las demás.
Nada más empezar acelera al máximo y dirígete hacia la pared el fondo, antes de llegar frena en seco para evitar el choque, y obtendrás "velocidad" y "test de frenos", (es importante que apures la frenada todo lo que puedas).
Mantén el freno pulsado y saldrás marcha atrás, cuando consigas una cierta velocidad, suelta el freno y presiona izquierda o derecha hasta que el vehículo quede mirando en la dirección contraria. Ya tenemos "marcha atrás 180º", la más difícil.
Prepárate ahora para sacar chispas de las ruedas. Inmediatamente oprime y mantén apretado el botón círculo a la vez que tuerces la dirección del vehículo hasta que des un giro de "360º".
Ahora efectuamos el "slalom", sorteando las columnas de uno de los dos lados del garaje en un sentido y después en el contrario. No te ajustes demasiado, es mejor pasarlas con un ángulo algo más abierto que arriesgarse a perder la prueba por culpa de un rasguño.
Nada más terminar el slalom inicia la "vuelta" alrededor del garaje, presta especial atención en no colisionar con los coches aparcados para no perder tiempo.
Cuando hayas acabado sólo te quedará el giro de "180º" y el test del "freno de mano".
Ve por el centro del garaje acelerando fuerte y pulsa el freno de mano, o lo que es lo mismo, el botón triángulo y gira el volante hasta que el coche de un cambio de sentido completo. Con esta maniobra te validarán estas dos últimas pruebas y te darán el trabajo de conductor.
Si eres de los que le gusta picarse con los amiguetes, te podemos garantizar que con un poco de practica se puede conseguir en menos de 30 seg.







# LAS MISIONES

## MIAMI: EL TRABAJITO DEL BANCO

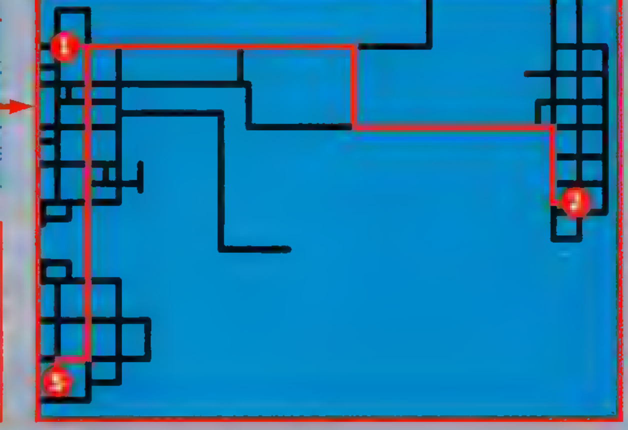
**Dificultad - Muy baja.**
**Coche - Standard.**

**1."Ve al banco".**
Tienes 1'20" para llegar a la puerta del banco, recoger a los atracadores y ayudarles a escapar. Si llegas pronto saldrá un mensaje para que vuelvas después, pero, si no hay "poli", espera allí.

**2."Ve al depósito".**
No hay tiempo, así que ve tranquilo, dando esquinazo a la policía, y llegarás sin problema.









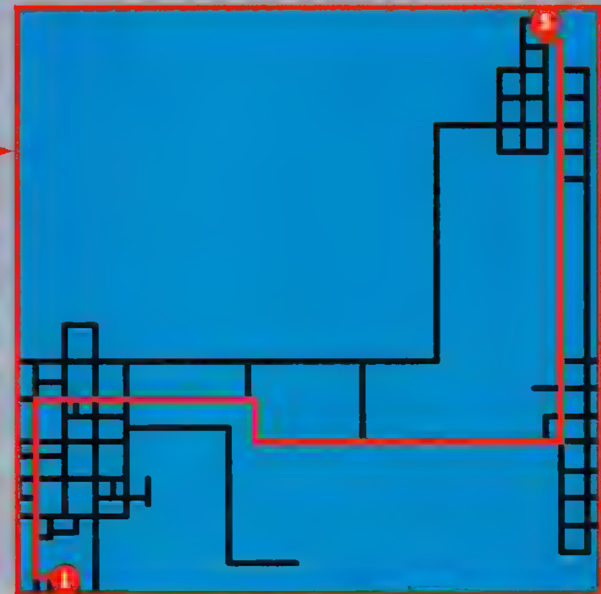
## MIAMI: ESCONDE LAS PRUEBAS

**Dificultad - Baja.**
**Coche - Ford Gran Torino.**

**1."Lleva el coche al desguace".**
No hay límite de tiempo. Sigue la ruta que te indicamos y no tendrás mucha compañía. De todos modos, tienes que despistar a la pasma antes de llegar al destino.









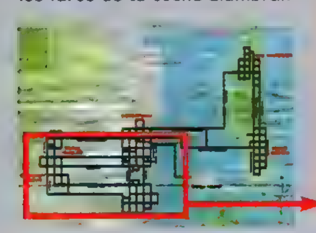


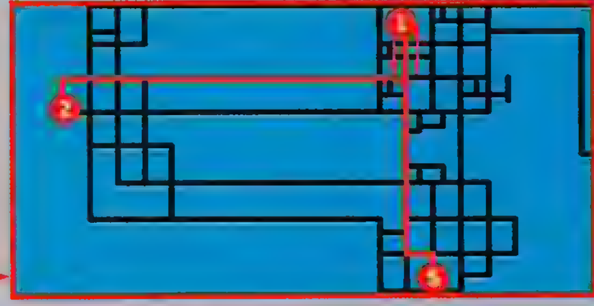
## MIAMI: EL "PASEO" DE TICCO

**Dificultad - Baja.**
**Coche - Standard.**

**1."Recoge a Ticco".**
Tienes 1'15" para recoger al tal Ticco en el centro de la ciudad. Esta fase es nocturna y los faros de tu coche alumbran muy poco, aún así, debe sobrarte tiempo.

**2."Llevalo donde quiera".**
Llévale de visita a casa de Guy, al que disparará nada mas entrar. No puedes llegar con la policía detrás, pero tampoco tienes límite de tiempo.
















## MIAMI: EL MALETÍN POR UNA LLAVE

**Dificultad - Alta.**
**Coche - Standard.**

**1."Ve a su encuentro".**
Tienes que llegar en 2 minutos, aunque sea acompañado de la pasma.

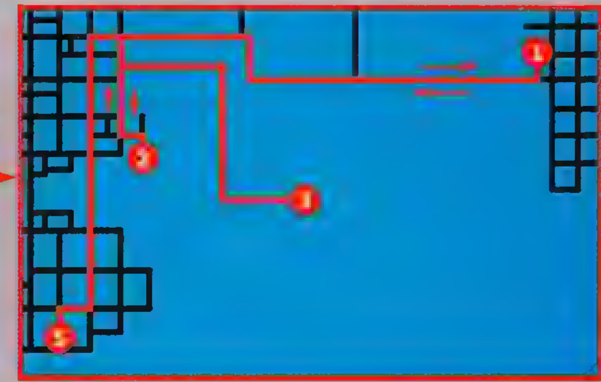
**2."Haz el cambio".**
Tienes 1'35" para volver por la carretera que te llevó a la zona de la playa. Vas a encontrar controles, pero tú ya sabes lo que tienes que hacer con ellos.



**3."Persigue al barco".**
Dispones de 2'20". Utilizas la pistola por primera vez en el tiroteo del cambio del maletín. Dirígete rápido al embarcadero



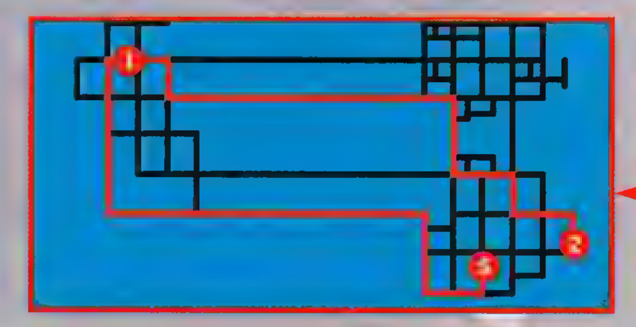
y ten cuidado con la policía. Cuando veas unas cajas en el puerto arremete contra ellas y entra en las naves. Las flechas muestran el recorrido correcto.



## MIAMI: EL BARRIDO

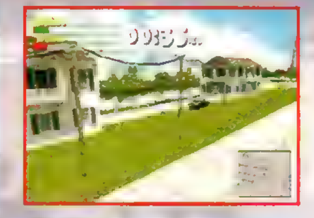
**Dificultad - Baja.**
**Coche - En objetivo uno, el standard de Miami. En el objetivo dos, el coche pequeño gris claro.**

**1."Recoge el coche".**
Tienes 2 minutos para llegar sobrado de tiempo. Al llegar no entres por la puerta del garaje que se abre, porque ese no es el objetivo, tienes que doblar la esquina. A nosotros nos costó repetir tres veces hasta que lo descubrimos.



**2."¡Sal de ahí!**
No tienes límite de tiempo. Con el coche plateado tienes que volver cerca de tu hotel.





Tendrás que aprender pronto a manejar este nuevo coche, porque la policía te va a echar el aliento en el cogote.





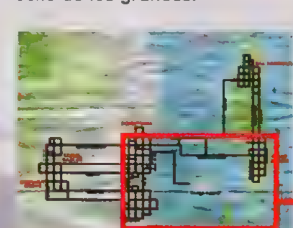
## MIAMI: TANNER SE ENCUENTRA CON RUFUS

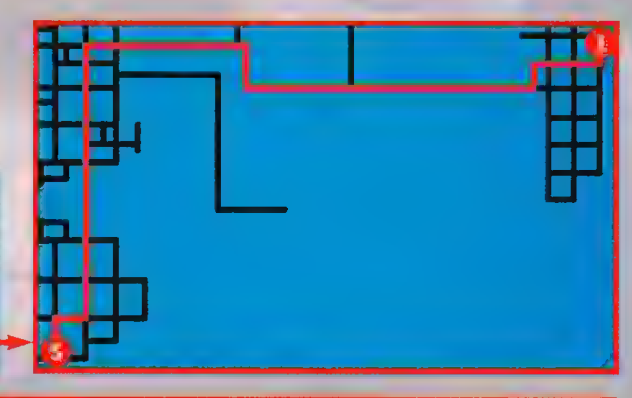
**Dificultad - Baja.**
**Coche - Standard.**

**1."Reúnete con Rufus".**
Tiempo 2'15". Tienes una cita en un bar con Rufus. Y es que ya empieza a sonar tu nombre en los círculos mafiosos, y este individuo te quiere conocer. Ve ligero y te sobrarán cerca de 10 segundos. Rufus te propondrá un trabajito por ocho de los grandes.









## MIAMI: ACABA CON JEAN-PAUL

**Dificultad - Baja.**
**Coche - Standard.**

**1."Machaca el coche blindado".**
El tiempo limitado varia entre 1'15" y 1'45". Este encarguito no tiene mapa, ya que varía de una partida a otra el recorrido que efectúa el coche que custodia a Jean-Paul. Si al principio consigues entrar entre la esquina y la farola, poniéndote en paralelo con él, acabarás con su coche en pocos segundos. Si se resiste, intenta rozarle los laterales y le harás mucho daño, no intentes un golpe definitivo o perderás el control de tu coche.

**2."Saca a Jean-Paul".**
Cuentas con 1'55". Desde el lugar donde destroces el coche, tienes que llevarle a la zona de Bal Harbour. El destino es una puerta de garaje que se abre al pasar y que está cerca de un jardín con una valla blancas. Ojo con los controles.



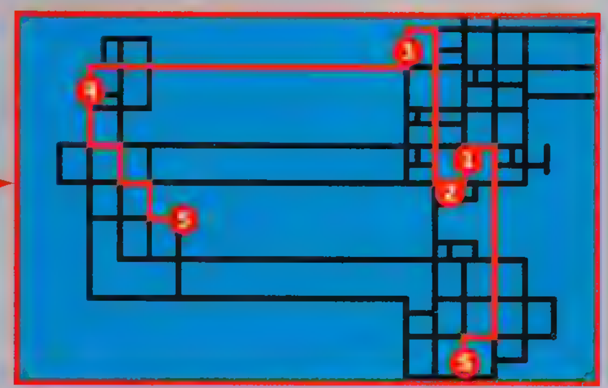




## MIAMI: AJUSTE DE CUENTAS





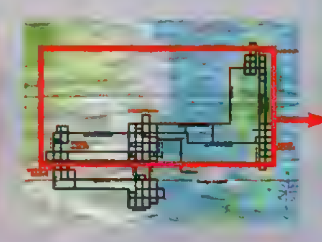
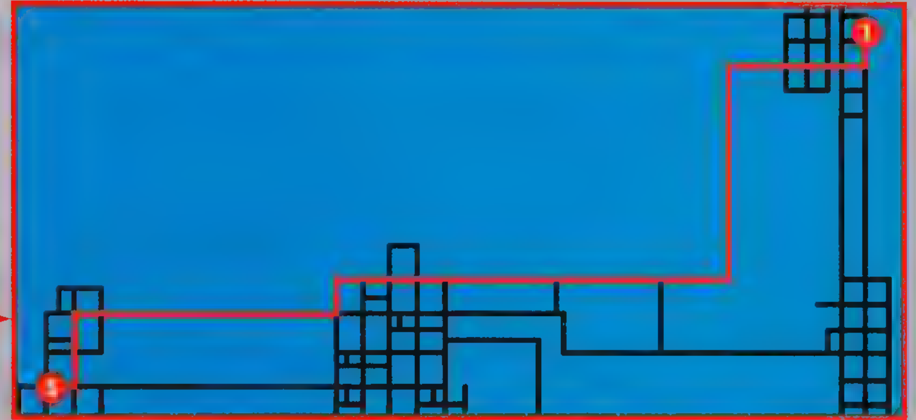



**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
**1."Acaba con los restaurantes".**
Tienes 3 minutos, pero recibirás bonificaciones por cada comedor arrasado. El objetivo es destrozar una cadena de establecimientos a base de entrar con el coche y llevarte las mesas por delante. Aquí te va a hacer mucha falta el mapa, porque si pierdes la orientación es probable que tengas que volver a intentarlo.

## MIAMI: VAYA SUPERPASEO

**Dificultad - Media.**
**Coche - Ford Mustang.**
**1."Lleva este cachorrito a casa".**
Llevar este coche por la noche y en 2'55', no va a ser fácil. Si la policía pone un control en la avenida estrecha, lo tendrás muy negro. Cuando estés llegando te vas a encontrar con un gran salto. El objetivo está oculto en un pequeño callejón.



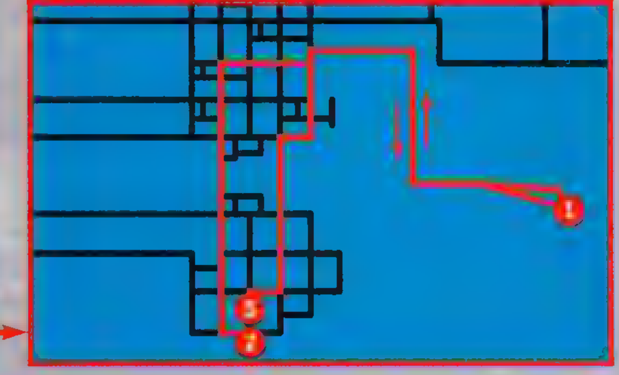
## MIAMI: LLEGA UN CARGAMENTO

**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
**1."Recoge el material".**
Tiempo 2'45". En este objetivo nocturno, ve hacia el puerto por la ruta que te indicamos y una vez allí pasa entre las cajas y entra en el muelle. El tiempo es justo, pero debería bastarte.

**2."Sal de ahí y regresa al motel".**
Vuelve de nuevo al motel, sin preocuparte por el crono. Verás algún control que otro.



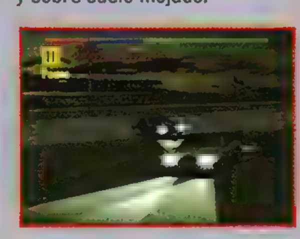


## MIAMI: SACA EL COCHE DE D'IANGIO

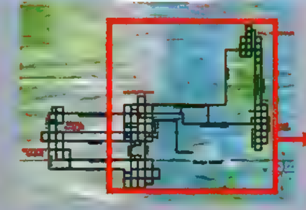
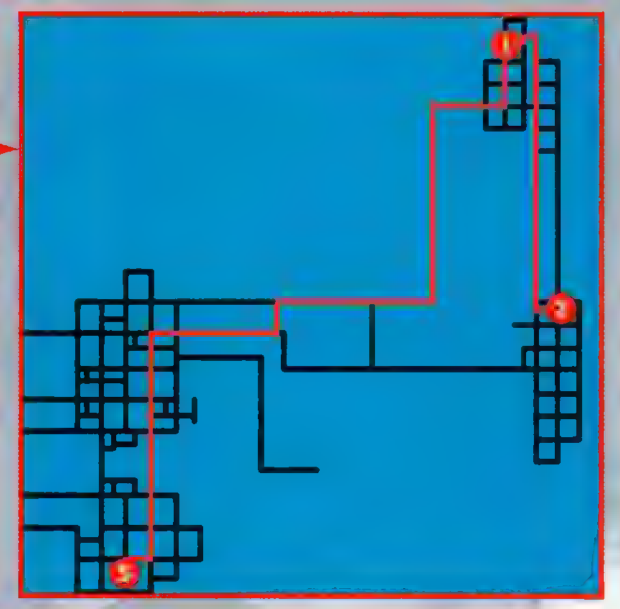
**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
Tiempo variable de 1'45" a 2'05". Después de asistir al trágico final de Rufus a manos de Jessy, en esta misión nuestro objetivo es reducir a chatarra el coche de un mafioso. Ya tienes experiencia en este tipo de objetivos, pero ahora tendrás que conducir de noche y sobre suelo mojado.






## MIAMI: PREPARA UNA TRAMPA



**Dificultad - Muy alta.**
**Coche - Standard.**

**1."Destroza su coche".**
Tiempo 2'35". Es importante que consultes nuestro itinerario, porque en esta misión hemos fracasado varias veces y de este modo te puedes aprovechar de nuestra experiencia. Ve al objetivo y al llegar sal pitando al punto segundo en Miami Beach.

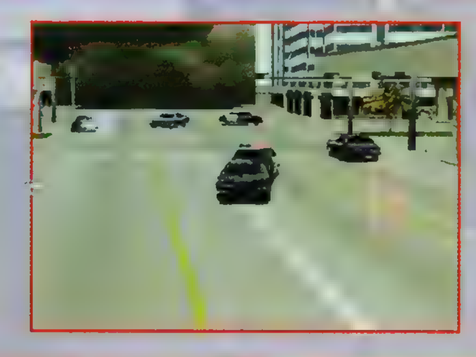




**2."¡Sal de ahí! Te han traicionado".**
Cuando salgas de la emboscada, no vayas muy deprisa para no perder al coche que te tiene que seguir. La llegada está en un garaje.

## MIAMI: EL INFORMANTE

**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
En está misión tampoco hemos querido marcar el recorrido en el mapa, porque lo divertido es ir siguiendo con la vista al monorraíl que tienes que perseguir. Tienes que escapar del acoso al que te someterán dos coches de la pasma nada más salir. Después es cuestión de ir fijándote en la línea que describe la vía situada encima de las columnas, hasta el final del recorrido. Cuando el trenecillo pare, tendrás cinco segundos para frenar tu coche en el punto indicado, si no lo consigues, tendrás que empezar de nuevo.



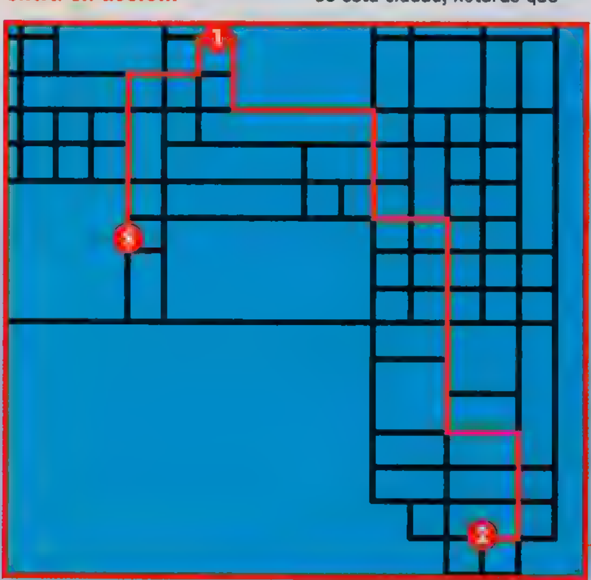


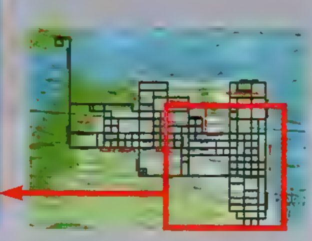
## SAN FRANCISCO: EL TRABAJITO DEL CASINO

**Dificultad - Media.**
**Coche - Por fin, el coche oficial de San Francisco entra en acción.**

**1."Ve al casino".**
Tiempo 1'10". En esta primera toma de contacto con las calles de esta ciudad, notarás que hay que prestar atención a los saltos al llegar a los cambios de rasante. Este coche gira de una forma más extraña que el de Miami, pero se le coge el gusto rápidamente y debes llegar sin problemas en el tiempo indicado.

**2."Ve al almacén".**
El almacén se encuentra oculto por unas cajas que debes atravesar rompiéndolas. No puedes llegar acompañado, pero no hay tiempo límite.







## SAN FRANCISCO: EL MALETÍN

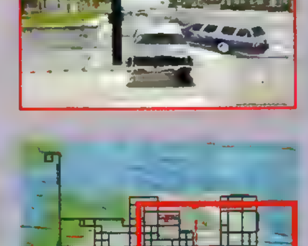
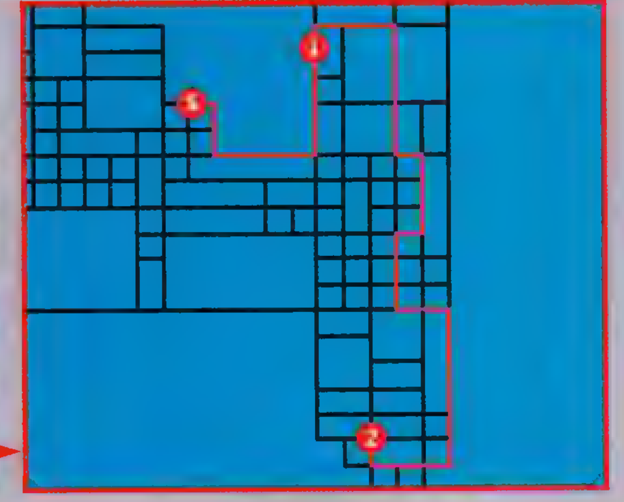
**Dificultad - Alta.**
**Coche - Standard.**
Dispones de 3'30" para los tres objetivos. Aquí es donde realmente vas a hacerte un experto en la conducción. Procura conservar tu coche en un estado aceptable.
En los siguientes objetivos, los polis te van acosar de verdad. El recorrido que te marcamos aliviará esto un poquito. Para cumplir los encargos cinco y seis sólo dispondrás de 3'30".






## SAN FRANCISCO: ARMAS EN EL MALETERO

**Dificultad - Baja.**
**Coche - Standard.**
**1."Ve a Fisherman's Wharf".**
Aprovecha que el margen de tiempo es amplio (3'20"), para probar todo lo que se te ocurra para mejorar tus giros.
**2."Haz la entrega".**
Sin tiempo. Un objetivo sencillo, pero que se complica en la llegada ya que el punto de destino está oculto en una parcela. Dando la vuelta encontrarás unas cajas que te dan acceso al interior.

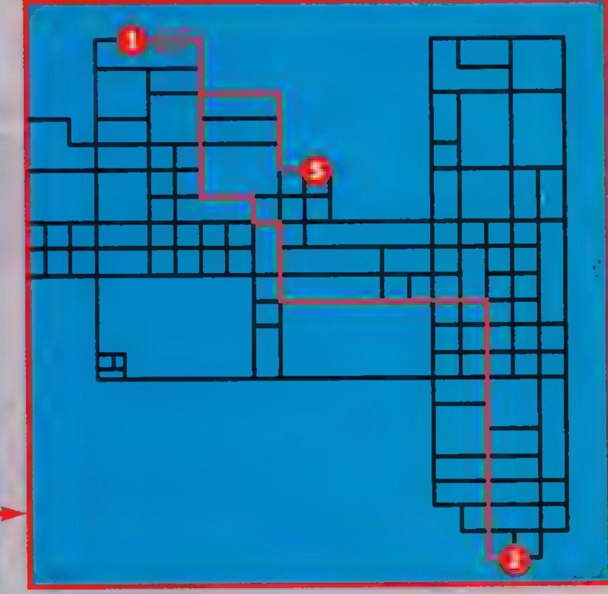





## SAN FRANCISCO: VISITA AL CENTRO COMERCIAL

**Dificultad - Baja.**
**Coche - Standard.**
**1."Ve de compras".**
Tiempo 1'40". Cuando estés llegando, pasa cerca de los conos de la calle y entra por un callejón, ya que los gangsters te estás esperando en un patio posterior del edificio.
En cuanto monten en tu coche plateado, los agentes te bloquearán la salida, así que utiliza tus mejores artes para salir rápido de allí.
**2."Ve al patio".**
Si consigues escapar te espera uno de los recorridos más largos del juego, disfrútalo y recuerda que tienes que llegar sin policía. Tranquilo, no tienes límite de tiempo.



## SAN FRANCISCO: TAXI

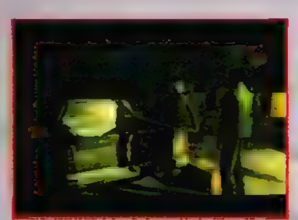
**Dificultad - Baja.**
**Coche - ¡El taxi!**
El encargo que te ha caído es el de asustar a un tipo haciéndote pasar por un taxista más loco que Mel Gibson en la película Conspiración. Es muy divertido oír al pobre hombre dentro del taxi gritar todo tipo de cosas: ¡Uhhh!, ¡Ohhh!, ¡Pero ¿qué es lo que quiere?, ¡¡Sáquenme de aquiiii!! Tienes 1 minuto. Practica lo que aprendiste en la prueba del aparcamiento, el giro marcha atrás 180º y el de 360º conseguirán que la barra de susto se ponga por las nubes. Un buen golpe de frente contra otro coche, también es muy efectivo.

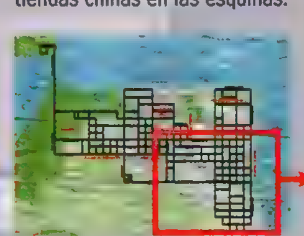


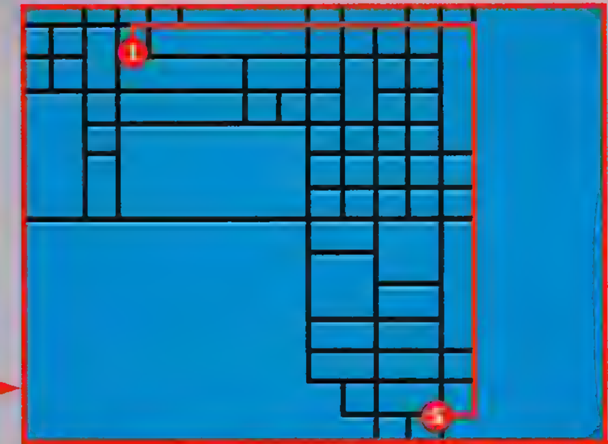


## SAN FRANCISCO: EN LA CAMIONETA

**Dificultad - Media.**
**Coche - El Pick-up.**
**1."¡Sal de ahí!, cuidado con la caja".**
Sin tiempo. En la parte de atrás del vehículo llevas una caja con explosivos que te pueden hacer saltar por los aires al menor descuido. Sigue nuestra ruta y evita hacer giros bruscos. La policía te va a acosar bastante y los demás conductores tendrán una especial tendencia a cruzarse en tu camino.
Al final hay unos pequeños saltos que pueden dar al traste con la misión. La entrega tienes que hacerla entrando por un callejón con un par de tiendas chinas en las esquinas.



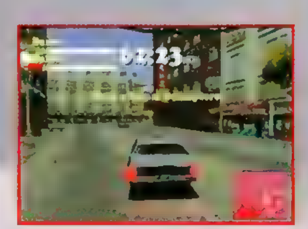


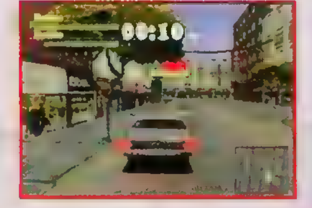


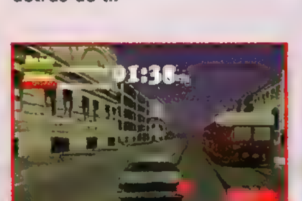
## SAN FRANCISCO: COSY AL HELICÓPTERO

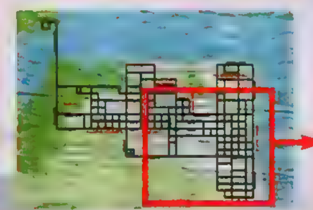
**Dificultad - Media**
**Coche - Standard**
**1."Recoge a Cosy".**
Tiempo 40". No andas muy sobrado de cronómetro, así que pisa el pedal del acelerador a fondo. No importa llegar con perseguidores.

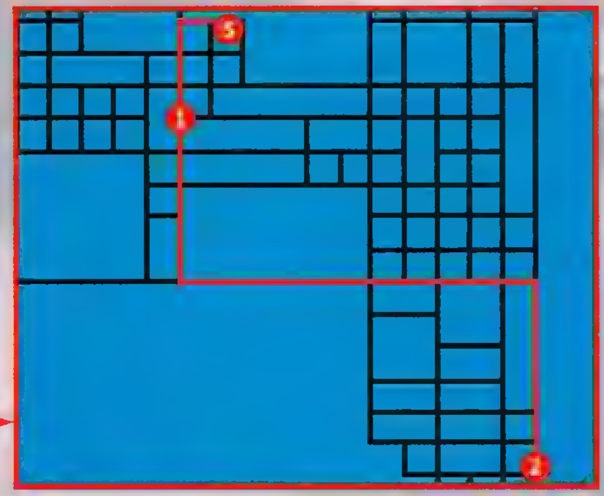
**2."Lleva a Cosy al helicóptero".**
Tiempo 2'25". Cuidado con la calzada porque está mojada. El helicóptero se encuentra en un pequeño jardín y no importará que llegues con toda la pasma detrás de ti.



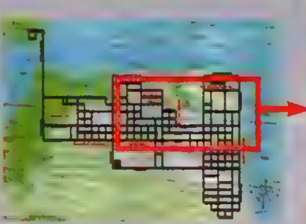



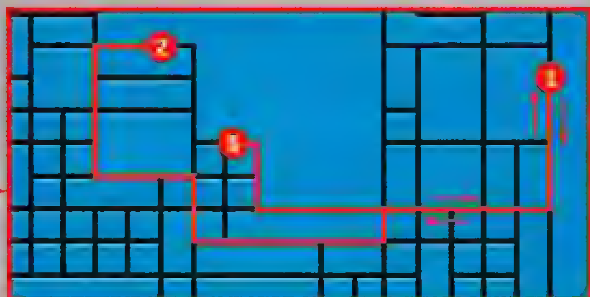


## SAN FRANCISCO: EL PUNTO DE RECOGIDA EN CHINATOWN

**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
**1."Recógelos".**
Se trata de un objetivo sin complicaciones, y como tienes 2 minutos, seguro que te sobrarán bastante tiempo.
**2."Llévalos donde te digan".**
No tienes que preocuparte por el reloj. Lo único has de tener en cuenta es la llegada, ya que allí, te esperaran bastantes admiradores tuyos, trabajadores de la comisaría más cercana.



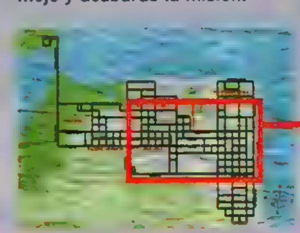


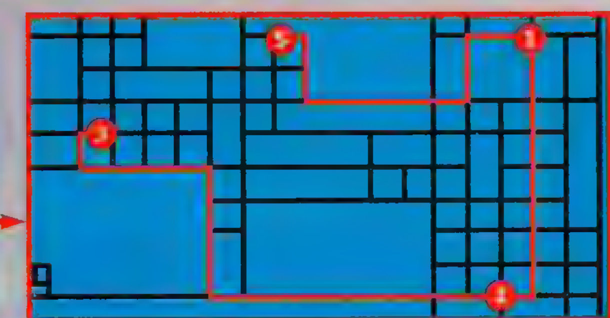


## SAN FRANCISCO: UNA MISIÓN PIADOSA

**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
**1."Ve a la cabina".**
No importa que la policía te siga. A esta cabina puedes llegar sin dificultad en el tiempo exigido (1'15").
**2."2ª cabina".**
Tiempo 1 minuto. Está muy cerca y se llega rápido.
**3."3ª cabina".** Tiempo 1'40". Este es el momento en el que vas a tener problemas con el cronómetro.
Cuando llegues, rescatarás a Mojo y acabarás la misión.



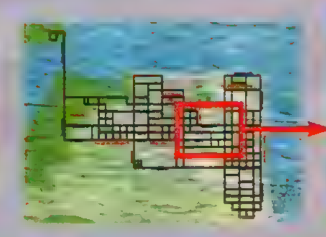


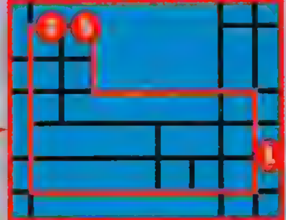


## SAN FRANCISCO: LA TRAMPA

**Dificultad - Alta.**
**Coche - Standard.**
**1."Ve al garaje".**
Tiempo 1'30". Tienes que dirigirte al garaje dándole caña porque el tiempo es ajustadísimo. La entrada se encuentra camuflada en la fachada del edificio.
**2."¡Es una trampa! Regresa al motel".**
La bofia ha bloqueado la salida, intenta salir sin que te destrocen el coche.



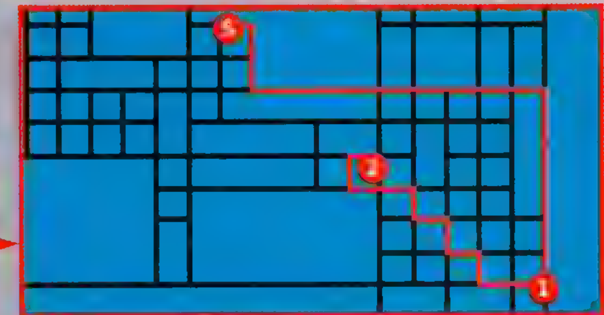


## SAN FRANCISCO: EL PUNTO DE RECOGIDA EN HYDE STREET

**Dificultad - Alta.**
**Coche - Standard.**
**1."Ve a recoger a Ross".**
Tiempo 1'45". Ross va subido en el tranvía rojo y debes llegar al final de su recorrido antes que él. Vas muy justo.
**2."Llevaselo a Castaldi".**
Hay que llevarlo al parking de la plaza del centro. La entrada es subterránea y no se ve a primera vista. Procura que la barra de daños este bastante vacía, ya que no puedes llegar con compañía, y los policías se pegarán a tu coche.





## SAN FRANCISCO: TANNER Y SLATER

**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
Tiempo variable entre 1'15" y 1'25". Ya va siendo hora de eliminar a Slater, tu competencia. Tienes que destrozarle el coche.
Los dos vehículos tienen una velocidad parecida, así que intenta ponerte a su lado y rozarle los laterales. Otra táctica (más arriesgada) es aprovechar un salto y caer sobre él. Un sólo golpe y listo.

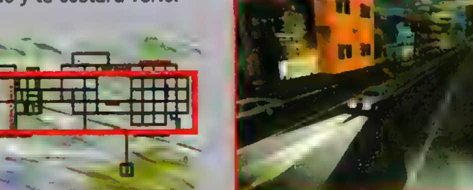






## LOS ANGELES: LUCKY AL HOSPITAL

**Dificultad - Media.**
**Coche - Te presentamos el coche de Los Angeles, que no te pase nada.**
**1."Ve a por Lucky".**
Tiempo 1 minuto. Vas con el tiempo muy ajustado, procura no cometer errores y cuando estés cerca del objetivo, fíjate en un esquinazo de color rojo y un pequeño callejón. Está muy camuflado y te costará verlo.
**2."Lleva a Lucky al hospital".**
Tiempo 1'50". El único problema, es que no puedes llegar con los agentes acompañándote.

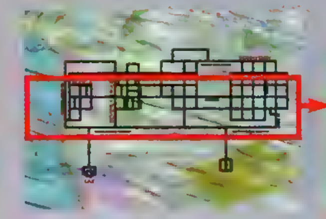






## LOS ANGELES: ROBA UN COCHE DE LA PASMA

**Dificultad - Alta.**
**Coche - El coche de policía.**



**1."Lleva el coche al depósito".**
Tiempo 2'45". A partir de ahora sólo trabajarás para Castaldi, que necesita un coche de policía. La única condición que te imponen es que hay que entregarlo como nuevo, de modo que ten especial cuidado en no cascarlo demasiado. Acuérdate de encender la sirena para que los demás conductores sepan que tienes prisa y se aparten.



## LOS ANGELES: LA PERSECUCIÓN

**Dificultad - Muy alta.**
**Coche - Standard.**
Tiempo variable de 2'30 a 2'50". Tienes que evitar a toda costa que Duval llegue a su destino. En esta ocasión, nuestro rival lleva una camioneta con la cual se mueve como pez en el agua por el asfalto mojado.

Te va a costar un mundo darle alcance y mucho más conseguir golpearle las suficientes veces como para ganarle. El único consejo que te podemos dar es que intentes adivinar hacia donde va a girar y le cortes en la curva para golpearle en un lateral.



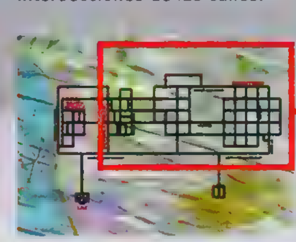


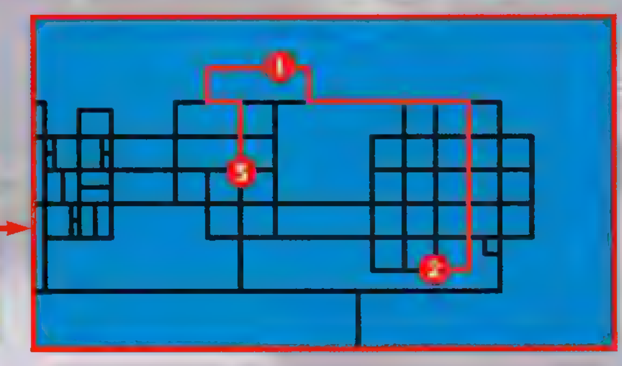

## LOS ANGELES: MAYA

**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
**1."¡Rápido! Ve a por Maya".**
Tienes que recoger a Maya, (es una chica, no la abeja), en 55 segundos. No vas a encontrar policía en esta fase.
**2."Llévala al hospital".**
Tiempo 1'15". La chica se encuentra fatal y si no llegas a tiempo puede morir dentro de tu coche. Probablemente este es el objetivo más ajustado de tiempo del juego.



La bajada al hospital es muy peligrosa por los continuos cruces de los coches en las intersecciones de las calles.

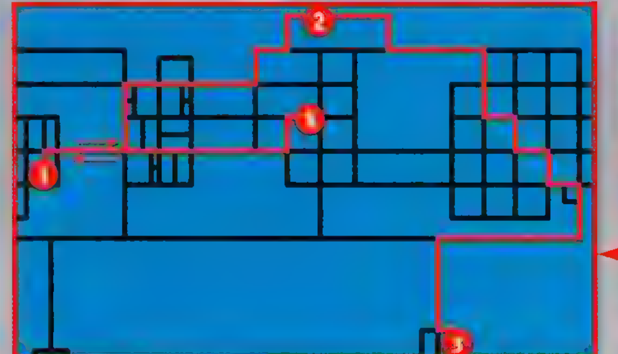


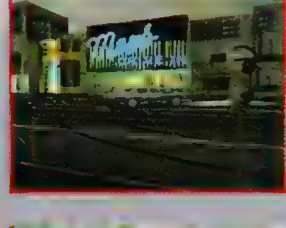


## LOS ANGELES: EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX

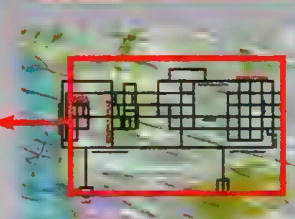
**Dificultad - Muy alta.**
**Coche - Standard.**
**1."Recoge a los matones".**
Tiempo 1'41". Avisarás a la pasma para evitar que Maddox muera. Los matones nos están esperando en la tercera planta del parking, así que no pierdas mucho tiempo por las rampas.
**2."Ve al teatro chino".**
Tiempo 2'10". Si te desorientas al salir del parking estarás perdido. Conserva la barra de daños intacta: te hará falta.

**3."¡La pasma! ¡Sal!"**
Tienes que viajar a la otra punta de la ciudac. Vas a encontrar varios controles y la llegada está oculta en un pequeño cobertizo.









## LOS ANGELES: LUCKY A LA CAMA

**Dificultad - Alta**
**Coche - Standard**

**1."Recoge a los gangsters".**
El objetivo está cerca y te tiene que dar tiempo de sobra.

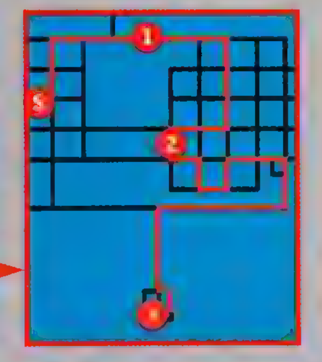
**2."Sácalo de aquí".**
Con un minuto vas apurado, además, debes llegar solo.

**3."Lleva a Lucky a casa".**
Una vez que los matones hagan su trabajo y liberen a Lucky, tienes que llevarle a su casa. Es casi seguro que te van a poner algún control por el camino y no hay manera de evitarlo, así que arremete contra ellos.
Cuando te acerques al destino tienes que encontrar la casa entre varias parecidas, esto podría dar al traste con la misión. No hay ímite de tiempo.







## LOS ANGELES: LA FUGA DE BEVERLY HILLS

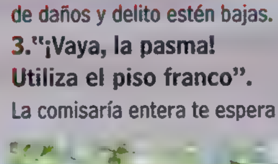
**Dificultad - Muy alta.**
**Coche - Standard.**

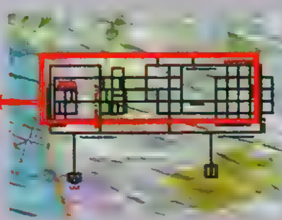
**1."Ve a Beverly Hills".**
Está muy cerca, así que no corras tampoco demasiado.

**2."Ve al depósito".**
Hay que llevarles al centro de la ciudad. El único obstáculo importante es el abundante tráfico. Procura que las barras de daños y delito estén bajas.

**3."¡Vaya, la pasma! Utiliza el piso franco".**
La comisaría entera te espera en el depósito. El viajecito hasta el piso franco va a convertirse en una huida para salvar la vida.

Sigue el recorrido que te marcamos para aliviar un poco la presión policial. Al menos no tienes límite de tiempo.









## LOS ANGELES: LA CARRERA DE PRUEBA

**Dificultad - Media**
**Coche - Standard**

**1."Corre lo que puedas".**
Por debajo de los 2' 20" es un buen tiempo. El encargo consiste en cronometrar el trayecto hasta un almacén.

Tienes que ir muy rápido y no cometer errores. Te parecerá que no llegas nunca, debido a las ralentizaciones y al cascajo de coche que llevas, pero se puede conseguir a la primera.







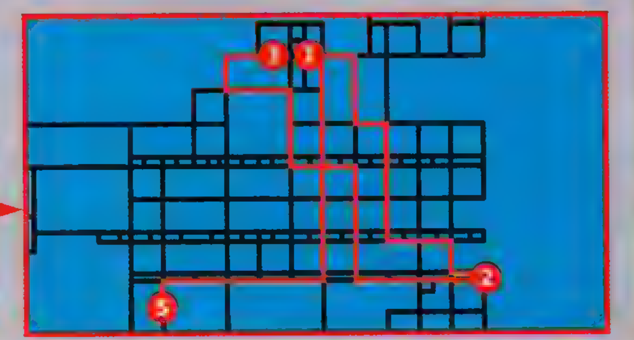
## NEW YORK: EL CAMBIO EN GRAND CENTRAL STATION

**Dificultad - Normal.**
**Coche - La maravilla con ruedas de Nueva York.**

**1."Reúnete con el contacto".**
Tienes 3'20". Entramos en contacto con esta enorme ciudad, donde las distancias son muy largas y eso es algo que se reflejará en los tiempos de las misiones.



En los dos primeros objetivos no llevarás delito. Cuidado con los taxis en los cruces, y no vayas a tumba abierta ya que te sobra mucho tiempo para conseguirlo sin necesidad de dañar el coche.



**2."Ve a Grand Central Station".**
Tienes que llevarle la llave a un tipo con un sombrero tejano. Ve con calma, pero cuidado con la policía que no te dejará ni un momento.

**3."¡Te están pisando los talones!".**
A los habituales policías, se le van a sumar a partir de ahora, unos cadillac negros sin identificación exterior que son muy rápidos y peligrosos. Ojo con ellos.



## NEW YORK: EL MONTÓN DE CHATARRA DE LUTHER

**Dificultad - Media.**
**Coche - Ford Gran Torino.**
**1."Lleva este montón de chatarra al patio"**
En realidad en esta misión el recorrido que debes hacer da un poco igual, ya que el coche que conduces, lejos de ser una chatarra, es una auténtica pasada en potencia y agilidad. Prueba recorridos alternativos y salta todas las normas, siembra el pánico y pásatelo como un enano. Lo único a tener en cuenta es que tu barra de daños desde el principio está alta y que debes llegar al patio sin compañía.





## NEW YORK: EL ACCIDENTE





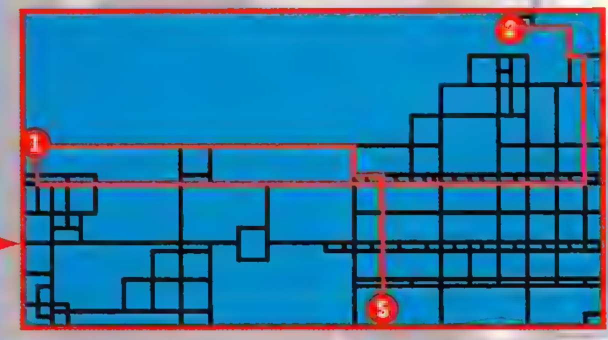
**Dificultad - Media.**
**Coche - Coche de policía.**
El tiempo varía de uno a dos minutos. Estamos en un callejón cerrado por una valla esperando a que pase nuestro objetivo para machacarlo y que parezca que lo ha hecho la pasma. No esperes a verlo cruzar, en cuanto puedas pisa a fondo y si lo haces rápido, casi seguro que le coges de pleno en el costado. Aunque falles en esta primera embestida, no debe darte mucha guerra porque tu coche es bastante veloz. Con la sirena le darás más realismo.

## NEW YORK: EL RESCATE

**Dificultad - Muy alta.**
**Coche - Standard.**
**1."¡Sácalos de ahí!".**
Tiempo 2'40". Dirígete hasta Battery Park City, verás la entrada a este jardín trasero, si te metes por un callejón entre dos edificios.
**2."¡Vámonos deprisa!".**
Nada más rescatar a los mafiosos, se nos echan encima varios coches policiales. Esquívalos y sal rápidamente. Es importante que sigas al pie de la letra el recorrido marcado ya que te vas a encontrar muchos controles y por la avenida se esquivan mejor. No puedes llegar acompañado.







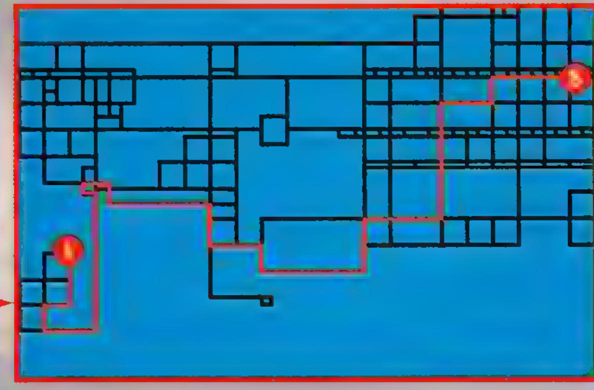
## NEW YORK: COGE UN TAXI

**Dificultad - Media.**
**Coche - El taxi.**
**1."¡Trae el taxi aquí!".**
Hay que entregar el taxi evitando a toda costa los golpes tontos, ya que lo quieren en buen estado. Tranquilo, que no tienes límite de tiempo. Dirígete al puente de Brooklin que está hasta arriba de trafico y manténte alejado de la policía vigilando el radar. Teniendo en cuenta esto, la misión te puede resultar un paseo.







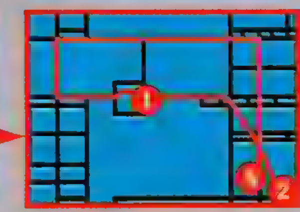


## NEW YORK: DESTROZA LAS RUEDAS DEL GRANGER

**Dificultad - Alta.**
**Coche - Standard.**
**1."Destroza el coche de Granger".**
Tienes 2 minutos. Aunque te pueda resultar extraño, el recorrido marcado no está puesto al azar. La policía te espera en el parque y dando una pequeña vuelta les pillarás desprevenidos y podrás machacar el vehículo sin problemas.
**2."Regresa al motel".**
Los coches policiales de antes se te van a echar encima. Sal de allí atravesando el parque y prepárate para una auténtica operación de acoso y derribo. De camino encontrarás otro parque, no dudes en cruzarlo. Tienes que llegar sin compañía, pero es probable que haya pasma hasta en el hotel.







## NEW YORK: ELIMINA A LOS CHICOS DE GRANGER

**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
Debemos acabar con cuatro mafiosos de la banda del pobre Granger, que ha este paso nos va a terminar odiando.

Los coches de los gangsters son más lentos que el nuestro y además no esperan nuestra llegada, aprovecha la sorpresa y dales un buen mamporro. La policía solo aparecerá al final, aunque en un número bastante significativo. Esquívales como tú sabes y ve a destrozar al cuarto coche ya que en el momento que lo consigas, termina la misión.





## NEW YORK: LOS NEGATIVOS





**Dificultad - Media.**
**Coche - Standard.**
El encargo consiste en recuperar unos negativos que lleva un tipo de la banda rival a bordo de un taxi.

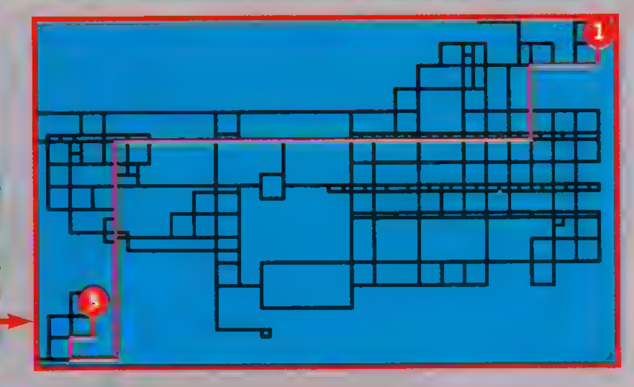
El tiempo varia de 1'45" a 2'40". Hay dos problemas para llevar a cabo con éxito esta misión: el asfalto está mojado y el taxi te hará más regates que si jugaras una pachanga contra Romario. La clave es mantenerse pegado a su trasero y esperar tu oportunidad de recortarle en algún giro, anticipándote a sus movimientos.

## NEW YORK: NO CEDA EL PASO

**Dificultad - Muy Alta.**
**Coche - Standard.**
**1."Bate el récord".**
Slater quiere comprobar si podemos conducir que él. Para ello hemos de cruzar la ciudad en 4 minutos. Salir de Brooklin en un minuto es la clave. Sigue nuestra ruta, ya que lo ideal es mantener una velocidad media elevada y evitar todos los giros innecesarios. Si haces el recorrido perfecto te pueden sobrar unos 15 segundos, pero si te golpeas una vez llegarás muy justo. Al final, algunos coches se meterán por medio y la policía se pondrá pesada.

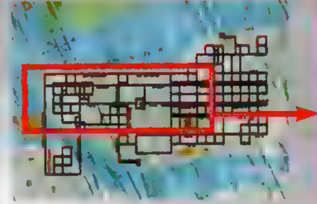


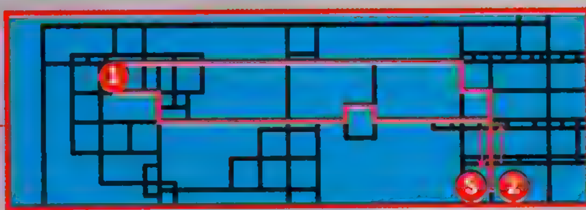




## NEW YORK: LA SITUACIÓN DE ALI

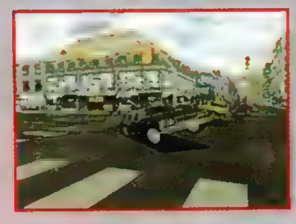
**Dificultad - Muy Alta.**
**Coche - Standard.**
**1."Salva a Ali".**
Tienes 2 minutos para recoger a Ali. No habrá mucha poli.
**2."Llévala a casa".**
Más de una vez querrás ir en una dirección y los cadillac negros te mandará de un golpe a otra calle. Si a esto sumamos que Ali te va a ir diciendo todo el rato que la dejes conducir, lamentarás haberla recogido. Seguro que lo superas.



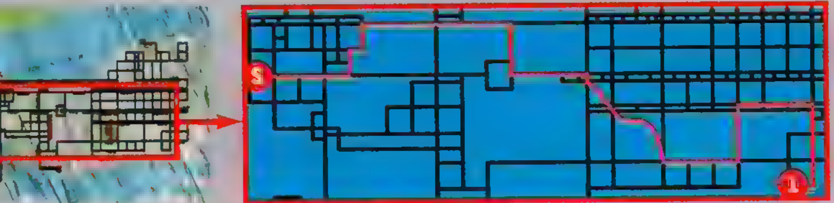


## NEW YORK: LA CARRERA DEL PRESIDENTE

**Dificultad - No coment.**
**Coche - Coche blindado.**
**1."¡Saca al Presidente!"**
Es la misión más difícil y emblemática del juego: Salvar la vida del Presidente de los Estados Unidos. Seguro que te vas a desanimar en cuanto lo intentes varias veces, pero te aseguramos que es posible. Nada más pasar el bloqueo de los taxis, se te va a venir encima toda la policía de la ciudad, los cadillac negros, la CIA, el FBI, el sheriff del condado, los hombres de Harrelson y hasta un señor de Cuenca que pasaba por allí. El Presidente intentará animarte, pero habrá ocasiones que te resultará imposible librarte de la cantidad de embestidas que te llegan de todos los lados.
Tu coche es muy pesado y la inercia en los giros es muy grande, lo que se complica a cuando empieza a llover. Lo único que puedes hacer es utilizar el trafico de las calles para evitar los golpes y usar mucho los botones R2 y L2 para ver la posición de tus rivales. Tras varios intentos, nosotros lo conseguimos por la ruta que te marcamos y atravesando por el medio todos los parques que encontramos. Pruébalo.
No olvides grabar la partida al terminar y tendrás todos los trucos disponibles siempre que cargues el bloque de memoria.







REVOLT

# Mucha calle para tan poco coche

Ganar carreras es imprescindible si queremos liberar coches y circuitos nuevos.

El editor de circuitos de *Revolt* nos permite construir circuitos y guardarlos en la Tarjeta.

*Revolt* es un arcade de carreras con un planteamiento muy similar al de *Micromachines*. Al igual que en éste, somos unos coches diminutos (esta vez teledirigidos) que corren por escenarios enormes, extraídos de la vida real. Entre ellos hay jardines botánicos, naves espaciales e incluso una réplica del Titanic.

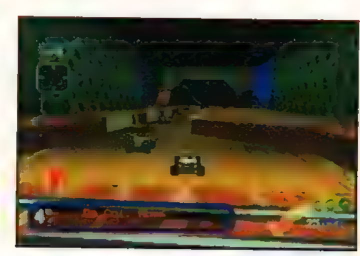
Los circuitos están plagados de rampas, curvas y túneles que debemos sortear camino de la meta. Ah, y de items como bombas o misiles con los que complicar la carrera a nuestros rivales (o viceversa).

Sin duda el mayor aliciente de *Revolt* es que ganar carreras es imprescindible para avanzar. Eso se debe a que la mayoría de los 14 circuitos y 28 vehículos del juego están ocultos.

El sistema de control es otro punto que merece la pena destacar. *Revolt* reproduce fielmente el control de estos coches en la vida real, hasta el punto de que puedes incluso utilizar el pad analógico para acelerar.

Por desgracia, esto no se traduce en unas carreras emocionantes, ya que *Revolt* presenta un número máximo de competidores muy reducido, sólo 4, y además es muy fácil distanciarse de ellos, por lo que frecuentemente nos encontraremos solos en unos escenarios enormes y no del todo logrados.

En definitiva, un título correcto, pero que al final se hace algo monótono y poco emocionante.






EXPEDIENTE X

# Luces, cámaras, ... ¿acción?

Aunque aquí veas los textos en inglés, el juego estará traducido al castellano.



*Expediente X* es una aventura gráfica que nos convierte en agentes del FBI con la misión de encontrar a los protagonistas de la serie televisiva, los agentes especiales Mulder y Scully, que han desaparecido misteriosamente.

Su búsqueda nos lleva por escenarios estáticos de gran calidad, que ocultan todo tipo de pistas y enigmas. Para desplazarnos por ellos tenemos un puntero que debemos desplazar por la pantalla. Según donde lo coloquemos, podemos pasar de una habitación a otra, coger objetos o hablar con los distintos personajes.





*Expediente X* es una aventura subjetiva muy parecida a *Riven* o *Atlantis* en cuanto a estructura. Eso sí, hay muchos más personajes con los que dialogar, está traducido, y tiene una calidad gráfica mucho mayor.

Y es que a nivel técnico *Expediente X* es una auténtica maravilla. Se ha creado con una nueva técnica de vídeo llamada Virtua Cinema, que proporciona a personajes y escenarios el mismo aspecto que en televisión, con lo que se obtiene un gran realismo.

En el lado negativo nos encontramos con una alta dificultad y con un desarrollo muy lento que nos obliga a resolver todos sus puzzles para avanzar. Además, está repleto de detalles que sólo captarán los amantes de la serie. Por todo esto, *Expediente X* resulta sólo recomendable para amantes de las aventuras gráficas o "X-adictos" recalcitrantes.



# FISHERMAN´S BAIT

## Se abre la temporada de pesca

Los simuladores de pesca conforman un subgénero deportivo que goza de gran éxito en Japón y que por fin se estrena en nuestro país gracias a Konami y a este *Fisherman´s Bait.*

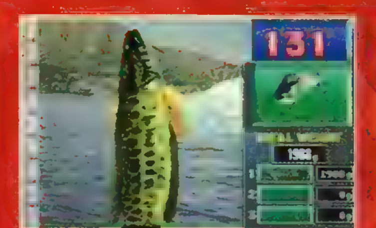



El juego se decanta por un enfoque realista, de manera que ni encontraremos fácilmente peces de 20 kilos ni resultará sencillo sacarlos del agua.

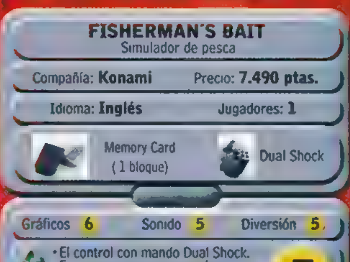
Para respaldar esta sensación de realismo, Konami ha creado un fabuloso sistema de control que, gracias al mando Dual Shock y sus vibraciones, os transmitirán fielmente la sensación de tener una caña entre vuestras manos.

Visualmente también busca transmitir el mayor realismo posible, puesto que en pantalla tan sólo veremos a nuestro pescador y algunas elaboradas animaciones de los peces.

Aunque sólo cuenta con tres modos de juego, el campeonato os puede mantener pegados a la consola... siempre que os guste la pesca u os sintáis atraídos por las rarezas japonesas. Curioso.







**FISHERMAN´S BAIT**
Simulador de pesca

Compañía: **Konami** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 6 Sonido 5 Diversión 5

- El control con mando Dual Shock.
- Es una experiencia novedosa.

- Si no te gusta la pesca... todo.
- No poder cambiar de perspectiva.

**5**

Como simulador, *Fisherman´s Bait* hará las delicias de los seguidores de este relajado "deporte". Pero si no te gusta la pesca te aburrirás como un besugo

# STREET FIGHTER EX + ALPHA (PLATINUM)

## Como el clásico, pero poligonal... y barato

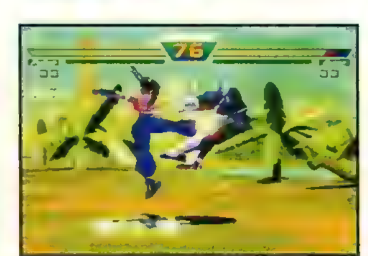
El primer, y hasta ahora, único *Street Fighter* poligonal acaba de aparecer en la serie Platinum, lanzamiento que ha pasado ligeramente desapercibido por la aparición de *Tekken 3* en esta misma línea de precio reducido.

En esencia, *SF EX + Alpha* recoge toda la jugabilidad típica de esta antiquísima saga, a la que se han incorporado unos cuantos movimientos nuevos, como por ejemplo los demoledores especiales, un buen puñado de personajes inéditos y algún que otro modo de juego, entre los que destaca el llamado entrenamiento. Este último, aparte de permitirnos aprender todos los movimientos de los luchadores, encierra algunas curiosidades, como el recordado nivel de bonus de los barriles del primer *Street Fighter II* o algunos personajes ocultos. Extras que no aparecían en la versión recreativa de *SF EX + Alpha.*

Gráficamente, el poligonal cambio de "look" de los luchadores respeta en todos los sentidos el diseño original de los personajes, aunque su construcción resulta un tanto angulosa y poco redondeada, algo que no afecta al desarrollo de los combates, pero que oscurece un poco el acabado final.

Por lo demás, el juego no desmerece nada respecto de sus numerosos hermanos 2D... aunque el mejor de todos ellos sigue siendo *Street Fighter Alpha 3.*












Los golpes especiales requieren disponer de energía acumulada. Si tenemos suficiente, es posible combinar varios de estos ataques.



**STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA**
Lucha

Compañía: **Capcom** Precio: **3.990 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 6

- La apariencia de los luchadores.
- Los modos de juego ocultos.

- Pocos movimientos y ataques.
- Es muy parecido a otros *SF.*

**6**

Pocas novedades en esta variante poligonal de la famosa saga de lucha. Si tienes dinero suficiente, cómprate antes *SFA 3*: es mucho más completo.

Los puzzles son de los pocos juegos con los que es posible jugar durante durante mucho, mucho tiempo sin que pierdan su frescura o su atractivo y que además pueden apetecer en cualquier momento, bien sea para jugar diez minutos o para aprovechar una larga tarde de aburrimiento. Para que podáis aprovechar al máximo este género tan rentable os hemos preparado esta comparativa con los mejores puzzles disponibles. ¡Que no os fallen las neuronas!

# Puzzles

# ¡¡Para volverse loco!!

# BUST A MOVE 2

## Una explosión de diversión



Compañía: **Acclaim** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Ratón

**Valoración** Gráficos: B Diversión: E Calidad/precio: E

**Como suele ocurrir con los buenos puzzles, *Bust A Move 2* oculta, bajo una apariencia simple y una mecánica sencilla, un juego de esos que se hacen adictivos hasta decir basta.**

El truco consiste en juntar grupos de al menos tres burbujas del mismo color de manera que estallen y desaparezcan arrastrando de paso a cualquier burbuja que se apoyen en ellas. Para conseguirlo contamos con un cañón en la parte inferior de la pantalla que podemos dirigir en cualquier dirección para apuntar y luego disparar. Obviamente, tendremos que tener mucho cuidado al repartir las burbujas (que rebotan en la pared) para no tapar tiros fáciles y para intentar eliminar de un sólo lanzamiento varios grupos de burbujas. De verdad, se hace obsesivo.

La cosa gana interés cuando descubrimos que podemos jugar a dobles y que intentar complicarle la vida al rival arrojándole nuestro excedente de burbujas es todavía más divertido que jugar solo.

Sin embargo, las excelencia de *Bust A Move 2* no acaban ahí, ya que ofrece cinco modos de juego distintos, bien para uno o dos jugadores, que garantizan su duración en cualquier circunstancia. Así, nos tropezamos con un modo puzzle donde nuestro objetivo es eliminar todas las burbujas con los menos movimientos posibles o un Time Attack de objetivo similar, pero con un límite de tiempo.

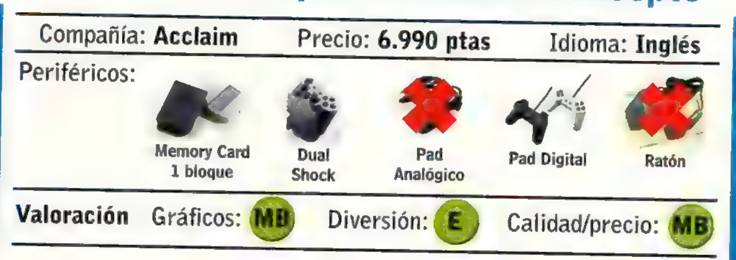
Su calidad, lo divertidísimo que resulta y, sobre todo, su precio, le convierten en una oferta casi inexcusable para los amantes de los puzzles. Y es que este tipo de juegos nunca pasa de moda y siempre nos puede apetecer marcarnos una partidita rápida...

Cuando juguemos solos podremos elegir distintos caminos, lo que alarga la vida al juego.



# BUST A MOVE 4

## Nuevas formas para el mismo concepto



Compañía: **Acclaim** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Ratón

**Valoración** Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB

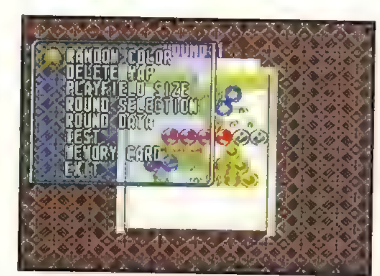
**Manteniendo las mismas pautas de *Bust A Move 2*, esta tercera entrega de la serie añade importantes alicientes a la idea original complicando los puzzles y presentando toda una colección de nuevos retos para el jugador.**

Para empezar, jugar con uno u otro de los personajes elegibles, significa una diferencia importante ya que cada uno cuenta con un sistema distinto de complicar la vida a los rivales en los modos para dos jugadores. Después, podemos contar con la incorporación de un buen puñado de burbujas nuevas (algunas pertenecientes al descatalogado *BAM 3*) que pueden hacer que variemos notablemente nuestro estilo de juego: burbujas que explotan, que cambian de color, que flotan...

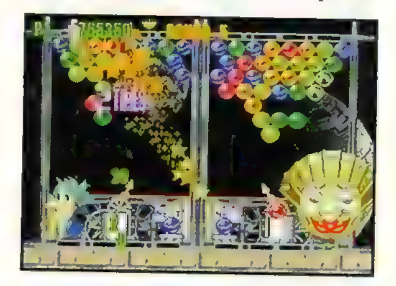
Junto a ello habrá extrañas formaciones en pantalla, como sistemas de poleas, que nos obligarán a medir mucho más todos nuestros movimientos y por si fuera poco tenemos que tener en cuenta que las burbujas rebotan en el techo además de en las paredes.

Sumadle un modo puzzle donde encontraremos cientos de diseños creados por la gente más diversa, un editor de puzzles propios, y muchos modos de juego y nos encontramos con un puzzle de lo más atractivo.

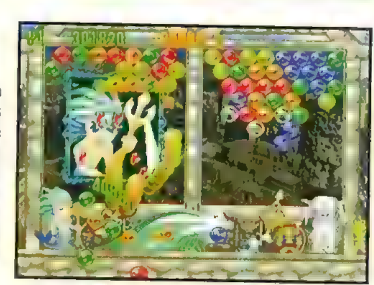
La duda queda en elegir entre este *BAM4* o *BAM2*. En vuestras manos lo dejamos, aunque por la diferencia de precio existente, nosotros os recomendaríamos el Platinum. Al fin y al cabo es igual de divertido y, aunque tenga menos opciones, básicamente cuenta con los mismos modos de juego y la misma adictiva mecánica.

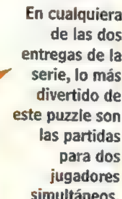


Gracias a este editor podremos crear nuestros propios puzzles y guardarlos en la Memory Card.









En cualquiera de las dos entregas de la serie, lo más divertido de este puzzle son las partidas para dos jugadores simultáneos.

# DEVIL DICE

## Los dados de la suerte







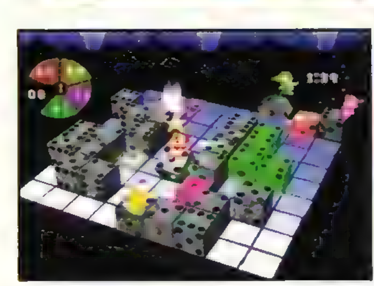
**Puzzles como los *Bust A Move* o el *Tetris*, basan su sistema de juego en el reconocimiento de formas y colores y en los reflejos del jugador. Sin embargo, *Devil Dice* nos ofrece piezas totalmente 3D que tenemos que mover con algo más que reflejos.**

Y es que, aunque jugar con *Devil Dice* es bastante sencillo (sólo hay que usar la cruceta), comprender el concepto del juego no es tan fácil.

La idea es eliminar los dados que aparezcan en la pantalla. Para ello hemos de girarlos e intentar juntar tantos dados como puntos tenga su cara superior. Es decir, para eliminar cuatro dados hemos de conseguir que los cuatro tengan el cuatro en su cara superior. Si tenemos en cuenta que los dados tienen seis caras nos encontramos con que la cosa es más complicada de lo que parece.

Este sistema sirve de base a cuatro modos de juego. En el Time Trial tenemos que intentar deshacernos de cuantos dados podamos mientras éstos no dejan de surgir del suelo. Es el modo que más se acerca a la emoción de un *Tetris*. El War y el Batlle son modos para dos o cuatro jugadores todos contra todos. El último modo, el Puzzle, es el más divertido y apasionante. Aquí se nos ofrece una colocación fija de dados que hemos de eliminar con una cifra justa de pasos. Si el Time Trial se convierte en una locura donde los reflejos cuentan tanto como la inteligencia, el Puzzle es inteligencia pura. Además, según completamos puzzles van abriéndose más y más niveles. Casi eterno...

Es ideal para jugadores sesudos e incluso para enchufarlo en la tele del salón y que todos los miembros de la familia opinen sobre el mejor movimiento a realizar. Muy adictivo.



Para conseguir eliminar a nuestros rivales hemos de conseguir puntuar lo más posible.



# KURUSHI FINAL

## Puzzles "on the rocks"

Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Castellano**

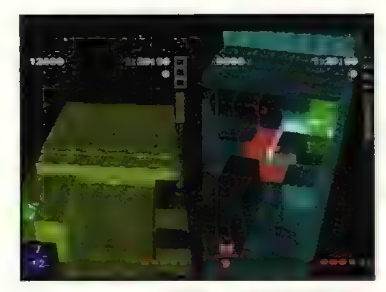
Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Ratón

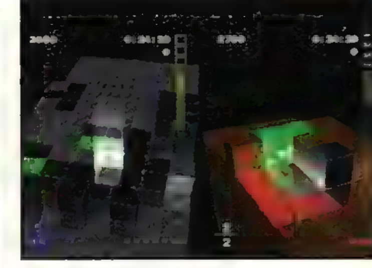
**Valoración** Gráficos: R Diversión: B Calidad/precio: B

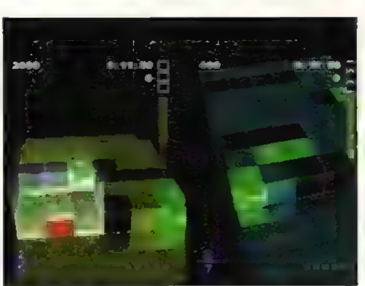
**En *Kurushi Final* nos encontramos en una plataforma suspendida en medio de la nada, con unos cubos inmensos que se dirigen hacia nosotros. Nuestro objetivo no sólo es evitar que nos aplasten, sino impedir que se precipiten al vacío para evitar que la superficie sobre la que estamos se reduzca.**

Para ello, debemos colocar unas bombas que tenemos en el suelo, y volar con el as los bloques cuando pasen por encima. Si bien al principio es una tarea bastante sencilla, no tarda mucho en complicarse con la aparición de unos cubos especiales: los explosivos y los prohibidos. Los primeros destruyen a los que les rodean, mientras que los últimos reducen la extensión de la plataforma si los vuelas. Ya sabéis, reflejos e inteligencia.

Si bien gráficamente no es un título llamativo (de hecho es uno de los más feos de la comparativa), lo cierto es que *Kurushi Final* engancha con mucha facilidad. Esto se debe en gran parte a que el nivel de dificultad va creciendo de manera progresiva, lo que hace muy difícil quedarse atrancado. Sumadle un número aceptable de modos de juegos distintos (incluyendo un apasionante modo versus simultáneo), pijaditas tipo personajes secretos o el cálculo de tu I.Q. (cociente intelectual ), y ya tienes juego al que echarle horas. Se trata de un título original y divertido, aunque lo cierto es que se queda por debajo de juegos con más vidilla y más variados, como el mismísimo *Devil Dice*.







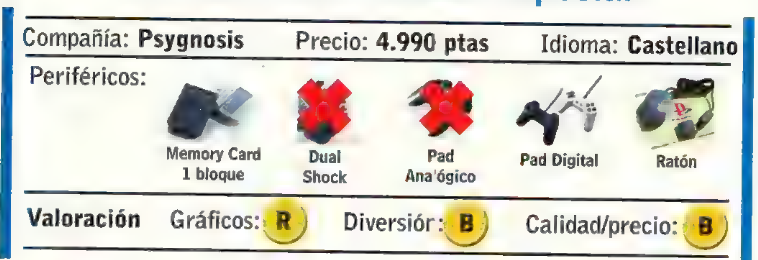
Hay un modo para dos jugadores simultáneos, lo que aumenta notablemente la diversión.



Al volar un cubo explosivo, dejamos una marca que al detonarla explota los cubos que la rodean.

# LEMMINGS

## Un clásico en versión especial



Compañía: **Psygnosis** Precio: **4.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



**Valoración** Gráficos: R Diversión: B Calidad/precio: B

**Hay una especie de roedores que cada cierto tiempo inicia un largo viaje hasta el mar que culmina cuando millones de estas criaturas se lanzan al agua y nadan hasta ahogarse.** Nadie sabe porqué hacen esto los Lemmings, pero el caso es que este misterio de la naturaleza le vino muy bien a Psygnosis para idear un juego de inteligencia que hace cosa de un lustro atrapó frente al PC a millones de jugadores.

Si jugamos a con los *Lemmings* nuestro objetivo es salvar, a golpe cursor y ratón en mano, al mayor número posible de esas criaturas. Los lemmings del juego tienen la mala costumbre de avanzar por el escenario siempre en línea recta sin importarles los obstáculos. Caerán por precipicios, rebotarán contra paredes o estallarán en trituradoras y todo ello sin detener su avance. La única manera de evitar tan desagradable destino es convertir a alguno de los lemmings es un obrero especializado que, por ejemplo, cave túneles, levante escaleras o haga de tope. De este modo, cada fase puede convertirse en una locura en la que deberemos repartir nuestras neuronas entre descubrir las trampas del mapeado (que se irán acumulando), elegir el mejor medio de sortearlas y poner a ello a los lemmings seleccionándolos con el cursor.

En este CD se encuentran recopiladas las dos versiones del juego aparecidas en PC: *Lemmings* y *Oh No! More Lemmings*. El precio es sugerente y la diversión está asegurada para los jugadores sesudos y, esto es importante, muy pacientes. Sin embargo, la definición gráfica y el pequeño tamaño de los roedores puede ponernos en algún que otro apuro. Lo dicho, para jugadores pacientes y de buena vista.

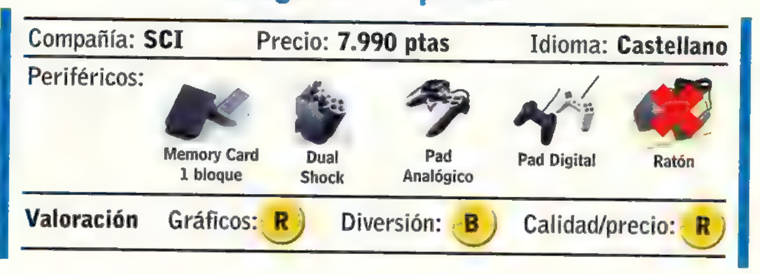


Controlar los movimientos de un centenar de lemmings puede ser una auténtica locura.



# LIVE WIRED!

## Jugando a pintar



Compañía: **SCI** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



**Valoración** Gráficos: R Diversión: B Calidad/precio: R

**En este puzzle no vamos a tener que dejarnos las neuronas para resolver un problema difícil. Tampoco vamos a necesitar gran precisión para encajar piezas o colocarlas de manera estratégica. En *Live Wired!* priman la velocidad, los reflejos y la astucia.**

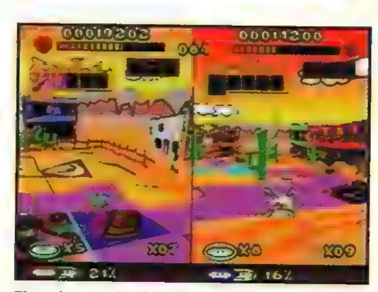
El objetivo del juego es conseguir que todas las baldosas que forman el suelo de un escenario pasen a ser del color de nuestro personaje. ¿Cómo? Pues pintando las líneas de los bordes de las distintas baldosas. Esto significa que el movimiento de nuestro personaje está limitado a esas líneas y que deberemos recorrer sus trazados una y otra vez esquivando a los distintos animalejos que traten de frenar nuestro avance y robando todas las baldosas posibles a nuestros rivales. Y es que, aunque el juego sólo acepta la participación de dos jugadores simultáneos, en realidad hay cuatro en pantalla.

Los escenarios están llenos de trampas, obstáculos e items y los trazados de las baldosas no son del todo regulares. Esto significa que no podemos tirar líneas como si dibujáramos con escuadra y cartabón, sino que si queremos alzarnos con la victoria tendremos que ser astutos a la hora de elegir los mejores caminos y los que más beneficios nos proporcionen en el menor tiempo.

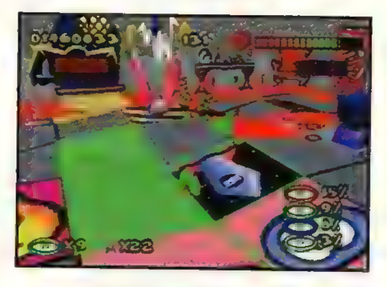
La idea del juego es adictiva y el desarrollo podría resultar muy divertido a no ser por un control bastante estresante y un tanto confuso pensado más para las 2D que para escenarios tridimensionales.

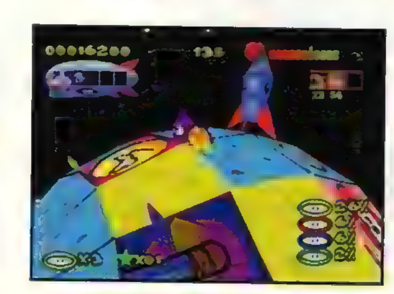
La monotonía de sus escenarios y la escasez de modos de juego tampoco ayudan. Por si esto fuera poco, no tiene un precio asequible. El menos atractivo de los juegos de esta comparativa.

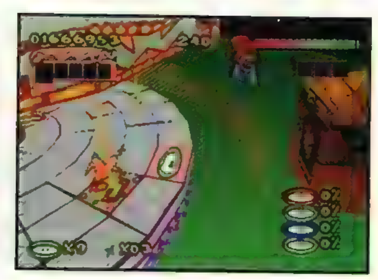




El modo para dos jugadores le da algo de vidilla a un desarrollo bastante monótono.







# MR DOMINO

## La teoría de las fichas de dominó




**Colocar fichas de dominó en filas de a uno y conseguir que con un pequeño empujón comience una reacción en cadena es el objetivo fundamentela de este original puzzle de diseño 3D.**

Mientras juguemos con *Mr Domino* encarnaremos a una pequeña y sonriente pieza de dominó que debe avanzar a lo largo de una fila de fichas buscando el modo de colocarlas y empujarlas de manera que se activen todos los interruptores de cada nivel. El éxito de nuestra tarea depende básicamente de nuestra inteligencia y de nuestra habilidad para calcular los efectos que determinado movimiento puede tener.

Aunque al principio cuesta hacerse con la mecánica del juego, muy pronto aprendemos a disfrutar de sus retorcidos retos y esperamos ansiosos las hilarantes muestras de humor de las que da muestra el juego.

Y es que, los escenarios se van complicando cada vez más con nuevos tipos de fichas y nuevos obstáculos de apariencia insalvable como barajas de cartas, bolas de billar, o desniveles del jardín. Además, cada una de nuestras acciones puede tener resultados imprevisibles como hacer que caiga un oso de peluche que pulse el último interruptor.

Sin duda, se trata de un juego que sabe enganchar y que encantará a los amantes de la inteligencia por su originalidad. Por desgracia, es muy corto y acabarlo es sencillo. Algo imperdonable en un género que se caracteriza por su duración.

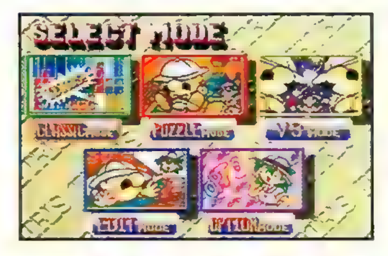


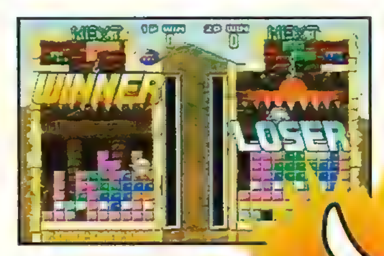
Buenos gráficos y un original planteamiento, no son suficientes para compensar la única deficiencia del juego: se hace demasiado corto.

# TETRIS PLUS

## Clásico entre los clásicos



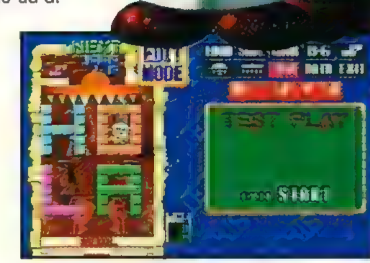

**Si Pajinov hubiera registrado su *Tetris* hoy sería uno de los hombres más ricos del planeta y muy probablemente no habría tantos clónicos de su genial puzzle. Versiones para ordenadores y consolas han enganchado y obsesionado a jugadores de todo el mundo, incluidos a los de PlayStation gracias a *Tetris Plus*.**

Como todos sabemos, *Tetris* consiste en encajar piezas para hacer líneas horizontales que desaparecen de pantalla. Sobre esta base se han edificado multitud de variables que incluían desde piezas explosivas a items que había que eliminar. En *Tetris Plus* la innovación tiene forma de arqueólogo bigotudo.

Nuestro objetivo es el mismo de siempre (colocar las fichas) pero ahora, además de preocuparnos de no llenar la pantalla tenemos que estar pendientes de que el arqueólogo que pasea sobre las piezas no sea ensartado por una larga barra de pinchos que va descendiendo. Para ello hemos de conseguir que el hombrecito toque el suelo. La colocación de las fichas iniciales se va a haciendo cada vez más complicada, hasta hacerse de locura cuando llegamos al final de sus más de 200 puzzles.

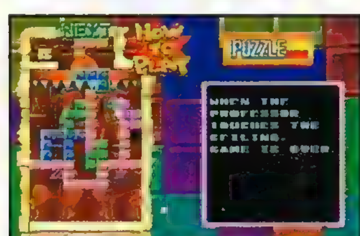
Sin embargo, terminar el modo puzzle no da al traste con la diversión ya que tenemos un modo para dos jugadores y modo clásico donde podemos disfrutar de la sencillez del *Tetris* de toda la vida.

Si buscamos un juego de manejo sencillo, adictivo y con buen precio, *Tetris Plus* puede ser la mejor opción. Sobre todo si no queréis experimentar con cosas demasiado innovadoras.




Podemos generar nuestros puzzles eligiendo la colocación de las piezas y del arqueólogo





**Puestos a elegir un buen puzzle lo mejor es ir a lo seguro y cualquiera de los *Bust A Move* o *Tetris Plus* os garantizan diversión y entretenimiento a manos llenas. Sin embargo, si queréis probar nuevas emociones y dejar que vuestras neuronas trabajen de lo lindo dejando de lado la habilidad, no podéis olvidaros de *Devil Dice*, ideal para grandes pensadores.**

1º 


2º 


3º 


4º 


5º 


6º 


7º 


8º 


| | TÍTULO | Bust A Move 2 | Bust A Move 4 | Devil Dice | Kurushi Final | Lemmings | Live Wired! | Mr Domino | Tetris Plus |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CARACTERÍSTICAS GENERALES | | MB | E | E | MB | B | R | R | MB |
| | Número de jugadores | 2 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| | Modos de juego | 5 | 7 | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| | Número de niveles | 220 Puzzles | 1000 Puzzles | 1100 Puzzles | 200 Puzzles | 209 | 50 fases | 6 | 200 Puzzles |
| | Dificultad | Alta | Alta | Muy alta | Alta | Muy alta | Media | Media | Alta |
| | Duración | MB | E | E | E | E | B | M | E |
| | Tipos de fichas | 4 (8 colores) | 8 (8 colores) | 4 | 3 | 8 | -- | 6 | 7 |
| CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS | | MB | MB | MB | R | B | R | B | MB |
| | Visibilidad | MB | MB | MB | B | R | R | B | E |
| | Control | E | E | MB | B | MB | M | MB | E |
| | Entorno | 2D | 2D | 3D | 3D | 2D | 3D | 3D | 2D |
| | Escenarios | B | MB | R | R | B | R | E | B |
| | Efectos de sonido | MB | MB | MB | R | MB | R | B | MB |
| | Música | B | B | B | R | B | B | B | B |
| OPCIONES DE CONFIGURACIÓN | | MB | E | R | E | R | B | R | MB |
| | Editor | No | Sí | No | Sí | No | No | No | Sí |
| | Niveles de dificultad | 3 (variables) | 3 (variables) | No | 4 (variables) | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | Cámaras | No | No | Manuales | Sí | No | Manuales | No | No |
| | Personajes | 2 | 16 (6 secretos) | 1 | 9 (8 secretos) | No | 4 | 5 (3 ocultos) | No |

## Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.

Como habréis observado, junto a algunos juegos aparece una mano como ésta. Este símbolo se corresponde con los juegos recomendados.

Vamos a explicaros los términos empleados en el cuadro de análisis.

**CARACTERÍSTICAS GENERALES:**
Es la puntuación global de los datos objetivos, como número de jugadores simultáneos, fichas o modos de juego. **Número de niveles:** Las fases del juego. Al hablar de puzzles nos referimos a las cifra de puzzles en el modo de juego principal, lo que no significa que ahí acabe la diversión. **Dificultad:** Si realmente exige un esfuerzo a nuestra inteligencia y a nuestros reflejos. **Duración:** Valoramos el juego es lo bastante largo teniendo en cuenta sus fases y su dificultad.

**CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:**
En primer lugar a analizamos hasta que punto un entorno 3D o unos buenos escenarios influyen en la jugabilidad, valorando la visibilidad y el control. A mejor visibilidad más fácil es jugar.

**OPCIONES DE CONFIGURACIÓN:**
Si es juego cuenta con editor de puzzles, diversos modos de dificultad y personajes diferentes. Cuantas más modificaciones podamos realizar, más vidilla le sacaremos al juego.

# Consultorio

**Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre: Consultorio.
Eso sí, enviad sólo una pregunta por carta.
Hobby Press
PlayManía
C/ Ciruelos, Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**

## Cartuchos de trucos

**Hola, PlayManía, tengo 17 años y una duda. Veréis, me he enterado de que en *Resident Evil 2*, aparte de los personajes ocultos y las armas especiales, hay unos códigos que activan trucos como tener vida infinita o la lanzar granadas ilimitadas. ¿Es cierto? ¿Cómo se activan?**

Paula Villalba (Valencia)

Pues sí, es cierto, pero son códigos para cartuchos de trucos. Es decir, para unos aparatos que se conectan al puerto paralelo de PlayStation y que, además de traer un montón de códigos para muchos juegos en memoria, se les pueden añadir trucos nuevos. Serían cartuchos como el Xplorer y el Action Replay. Si uno de estos chismes no podrás introducir ningún código.

Action Replay

## Abrir fuego

**Hola, amigos de PlayManía, antes de nada felicitaros por la calidad y el precio de vuestra revista. Bueno, ahí van mis dudas: Quiero comprarme un juego de pistola y he pensado en *Time Crisis*, pero como está en inglés... ¿qué hago? Recomendadme una pistola. Gracias.**

Esteban Mata López (Barcelona).

No te preocupes por el idioma, porque no tiene ninguna trascendencia y *Time Crisis* es el mejor juego de pistola que existe. Eso sí, es para un solo jugador. Si quieres compartir tu buena puntería con alguien terecomendamos también *Point Blank 2* que es una sucesión de pruebas hilarantes.

La mejor pistola del momento es la Avenger Pro, que no es excesivamente cara (7.990), tiene pedal (ideal para *Time Crisis*) y vibración.

Avenger Pro

## Cartucho Vs CD

**¡Hola, amigos de PlayManía! Quería felicitaros y pediros que me resolváis unas dudas. ¿Qué puede almacenar más datos, un cartucho para N64 o un CD? ¿Por qué?**

Álvaro Daza Hernández (Madrid)

Hoy por hoy, el cartucho de mayor capacidad que existe para Nintendo 64 es de 512 Mega Bits (64 Mega Bytes) y será para *Resident Evil 2*. La capacidad del cartucho viene limitada por el número de chips que vayan en su interior, aunque al sumarle chips también aumenta el precio final de cartucho. La media de megas en los juegos de Nintendo 64 anda sobre los 128 Mega Bits.

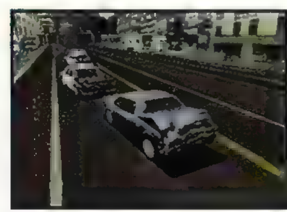
Un CD-Rom para cualquier formato (PlayStation, PC o Vídeo CD) tiene una capacidad de 650 Mega Bytes. Lo que no significa que siempre estén llenos. No es cuestión de la capacidad de la máquina, sino del soporte. De igual modo un DVD tiene más capacidad que un CD.

## Conducir a tu aire

**Hola, PlayManía. Mi padre es muy aficionado a los juegos de coches y me gustaría que me dijerais cuál es el juego más parecido a un simulador de conducción. Me refiero a los juegos en los que tú puedes ir a cualquier lado con el coche y que no sean de carreras. Os lo agradecería mucho. Felicidades por la revista.**

Jairo Casero Yuste (Toledo)

A este respecto lo mejor que puedes encontrar es *Driver*. Como ya sabrás, este título te permite recorrer con absoluta libertad algunas de las ciudades estadounidenses más famosas y además sobre mapeados reales. La trama del juego es cumplir encargos de la mafia (seguir coches, llevar ladrones...), pero también hay modos de juego en los que simplemente puedes conducir.



Driver

# Problemas técnicos

## Un par de dudas simples

### Desenchufar o no desenchufar, esa es la cuestión

**Hola PlayManíacos, me llamo Elena y mi hermano y yo tenemos una PlayStation y no sabemos si es malo dejar enchufada la consola desconectando el "power". Gracias, y enhorabuena por la revista.**

Elena C. García (La Rioja)

No hay ningún problema porque dejes enchufada la consola, al igual que dejas otros electrodomésticos. Sin embargo, si vais a estar sin jugar durante mucho tiempo, por ejemplo, si os vais de vacaciones, sería aconsejable que la dejaráis desenchufada.

### Cómo cambiar de juego

**Hola PlayManíacos, quisiera antes de nada mandaros un saludo y felicitaros por la revista. Mi pregunta es: ¿cuál es la forma correcta de cambiar de juego? En el manual de la consola dice que no es necesario apagarla, en el manual de los juegos dice que sí y donde compré la consola me dijeron que primero había que pulsar Reset, luego abrir y cambiarlo o apagarla. ¿Cuál es la mejor forma de hacerlo? ¿Se puede estropear la consola haciéndolo de otro modo?**

Javier Alonso (Pontevedra)

Cualquiera de esos modos es correcto. Sin embargo, te aconsejamos que no abras la tapa si se están cargando datos y que no pares el disco a mano si está girando cuando abres la tapa.

El mejor sistema es apagar y cambiar de juego o bien, abrir la tapa (el disco dejará de girar), cambiar el CD y luego resetear con la tapa cerrada. Tampoco te agobies, que no es grave.

## Una de aclaraciones

**Hola gente de PlayManía. Quiero preguntaros unas cosas que me han llamado la atención. Por ejemplo, hicisteis una preview de *Shao Lin*, pero todavía no ha salido. Además, en una revista observé que al *Street Fighter Alpha 3* lo llaman *Zero 3* y que salía Bison con el nombre de Vega y Vega con el de Balrog. ¿porqué pasa esto?**

**Sebastián Ferrer Flores.**

En primer lugar, *Shao Lin* ha sufrido un retraso importante y la fecha de salida prevista por Proein (sus distribuidores) nos coloca a finales de noviembre.

Lo de *Street Fighter* es una historia que viene del primer *SFII*. Por entonces Mike Thyson tuvo problemas con la justicia y como el nombre original del boxeador de *SFII* era M.Bison (muy parecido al de Thyson), Capcom decidió cambiarlo. Este cambio afectó a los cuatro enemigos finales del juego que bailaron sus nombres. Como las versiones europeas se hacen sobre la americana, a Europa también llegaron los nombres cambiados. Lo de cambiar el Zero por el Alpha es una de esas cuestiones de cambio de título habituales.



M. Bison. Street Fighter Alpha 3

## El Efecto 2000

**Hola, componentes y lectores de la revista PlayManía. Ante todo, felicitaros por la revista que me ha sacado de apuros más de una vez. Bueno, al grano. Tengo una PlayStation desde diciembre de 1998 y me preguntaba si a mi PlayStation le afectará el efecto 2000. ¿A cuáles les afectará?.**

**Carlos Javier García (Las Palmas)**

Sí hombre, y además toca Fin del Mundo, lluvia de fuego e invasión de marcianos…

El Efecto 2000 es una cuestión de fechas, nada mágico o esotérico. La mayoría de los ordenadores y aparatos electrónicos que llevan registro de fechas sólo contemplan la posibilidad de alterar las dos últimas cifras del año. Es decir, el 19 siempre lo consideran fijo y sólo cambian los dos siguientes dígitos, o sea, 98, 97, 99… Si al llegar al 2000 seguimos la misma progresión nos encontramos con que la máquina piensa que estamos en el 1900. Imagínate que lío para los bancos o para programar una grabación en un vídeo. De este modo el Efecto 2000 afectará a ordenadores, aparatos electrónicos o programas que precisen de una fecha para su buen funcionamiento. Aún así, la mayoría de los ordenadores modernos están preparados para el Efecto 2000, al permitir que su bios alteren también las dos primeras cifras de la fecha. Obviamente, a tu PlayStation le da igual el año en que juegues. Es más, ni siquiera sabe en el año en el que estamos. No te preocupes.

## ¿Qué juego me compro?

**Hola chicos. Primero querría felicitaros por vuestra gran revista. Tengo un problema: me gustan las aventuras y los plataformas y no sé si decidirme por *Resident Evil 2* o por *Crash Bandicoot 3*. Tengo *Alien Trilogy* y *Crash 2*.**

**Álvaro de los Mozos Rodríguez (Madrid)**

En tu lugar, nosotros nos compraríamos *Resident Evil 2* por dos razones. Una es que está en Platinum y la otra es que si ya has jugados a *Crash 2* de este modo varías un poco, que jugar siempre a lo mismo se hace aburrido…

## Plataformas facilitos

**Hola, PlayManía. Primero felicitaros por la revista. Hace un mes me compré la PlayStation con *Spyro the Dragon* y me resulta muy difícil. Teniendo en cuenta que yo tenía una 8 bits me gustaría que me dijerais un plataformas 3D que resulte fácil para iniciarse en este campo.**

**Félix Plaza Moruno (Córdoba)**

Pues si *Spyro* te ha resultado difícil lo llevas claro. Es uno de los plataformas 3D con menos plataformas que puedes encontrar, por lo que resulta fácil de controlar. Ni se te ocurra probar suerte con *Gex* o *Bugs Bunny*… Tienes que acostumbrarte a las 3D que es lo complicado. Puede que te resulte más sencillo *Bichos*.

# Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces son tecnicismos y otras son palabras que se han creado para determinados efectos gráficos o estilos de juego. Si queréis que os expliquemos un término en concreto, no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis.

- **CLIPPING:** Este es el nombre de un fallo de programación en el apartado gráfico de un juego. Consiste en la coexistencia en un mismo sitio y momento de dos objetos distintos, por lo que parece que uno atraviesa al otro. Un buen ejemplo de clipping lo encontramos en *WF Warzone*. Al inicio de los combates, es muy frecuente ver como las piernas de los luchadores atraviesan las cuerdas del ring al pasar a su interior. Suele ocurrir también en las colisiones de algunos juegos de velocidad.
- **INTERNET:** Este es el nombre de una red mundial de ordenadores, conectados entre sí mediante un software especial. Aunque tiene muchos usos (transmisión de datos, consultas de todo tipo de información, chats para "hablar" con otras personas, compras a distancia, incluso en otros paises...), uno de los más habituales es el permitir a jugadores repartidos por todo el mundo jugar entre sí. Si bien esta red ha estado limitada a los ordenadores, la Dreamcast de Sega incluirá una opción que permitirá jugar con ella por Internet. Según los últimos datos, podría ser que PlayStation 2 también tuviera esta opción.
- **FMV:** O Full Motion Video, es un término con el que nos referimos a las escenas de los juegos que han sido rodadas como una película y con actores de carne y hueso. Es decir, vídeo real. Uno de los mejores exponentes de FMV en PlayStation lo encontramos en las escenas entre misiones de *Wing Commander*.
- **MOTION CAPTURE:** Es una técnica que consiste en colocar sensores alrededor del cuerpo de un modelo vivo. Dichos sensores están conectados a un ordenador, y emiten una señal cuando el modelo se mueve, creando una malla de puntos de movimiento. Dicha malla luego se utiliza como base de animación de los personajes. *Esto es Fútbol* o *FIFA 2000* utilizarán esta técnica.
- **SCROLL:** Con este nombre nos referimos a la transición entre pantallas en un juego y al movimiento de los distintos planos de fondo. El scroll puede ser horizontal (izquierda/derecha o derecha/izquierda), vertical (arriba/abajo o abajo/arriba) o diagonal. Por último, un scroll es brusco o suave dependiendo de la fluidez de las transiciones.
- **PERSPECTIVA ISOMÉTRICA:** La perspectiva isométrica es una vista en la que ves la acción desde un plano superior, casi viendo la coronilla al personaje, pero en un ángulo inclinado.

# Consultorio

## Máxima aceleración

**Hola, me llamo Oscar, en primer lugar quería decir que desde que compro PlayManía entiendo más a mi consola. Quería plantearos un pequeño problema que le ha surgido a mi primo. Le han ofrecido entre una aceleradora Voodoo 2 para el "ordenata" o "la Play". Mi primo, confuso, no sabe qué comprarse, por eso os escribo para que me digáis lo que le debo decir que se compre. Gracias.**

Oscar Muñoz Fernández (Madrid)

Bueno, tu carta es un poco rara, pero hemos entendido que tu primo no sabe si hacerse con una aceleradora para su PC o comprarse una PlayStation. Y es que, suponemos que sabrás que no hay aceleradoras para la consola...

Nuestro consejo es que se compre una PlayStation, que le va a dar menos problemas y que tiene juegazos de infarto. De todos modos, tener una consola no significa renunciar al mundo del PC o a otras consolas y si tiene posibilidad de tener dos grandes máquinas de juegos, mejor que mejor.

## Jugando al tenis

**Hola amigos de PlayManía, me llamo Ricardo y os felicito por vuestra revista, que me parece la mejor. Al grano.**
**Quiero comprarme un juego de tenis y no sé cuál elegir entre *All Star Tennis, Tennis Arena* y *Anna Kourtnikova.* Gracias.**

Ricardo Moreno (Madrid)

Si quieres un juego de tenis serio y realista y con tenistas reales, lo tuyo es *All Star Tennis.* La única pega es que tiene pocos tenistas. Cualquiera de los otros dos son juegos divertidos, pero poco realista y con un diseño en plan dibujo animado que, según a qué tipo de jugador, pueden no gustarle. En cualquier caso, el de *Anna Kourtnikova* tiene algunos modos de juego más divertidos que el *Tennis Arena.*

All Star Tennis´99

## Juegos para empezar

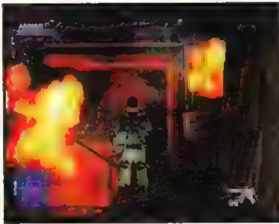
**Hola amigos, soy un recién iniciado en el mundo de las consolas. Sólo hace un par de meses que tengo mi flamante PlayStation y me gustaría comprar un juego de acción que sea bastante largo y que no sea de coches, fútbol o lucha. Por si os sirve de algo, tengo *Gran Turismo* y *Metal Gear* y aún no acabé ninguno de los dos.**

Martín Pardiñas (A Coruña)

No nos das muchas pistas sobre el tipo de juego en concreto que quieres, pero moviéndonos entre la acción y la aventura te vamos a enumerar unos cuantos título que seguro que te gustan.

Si la rabiosa actualidad te un poco igual, lo suyo es que empezaras a hacerte con algunos clásicos de la serie Platinum que te van a encantar: *Resident Evil 2* y *Tomb Raider II* son de las mejores opciones. Si quieres algo más ligerito y menos denso que estas dos aventuras prueba con *Medievil* que, aunque es fácil, te puede dar mucho juego.

Entre las novedades (más caras) debería probar *Syphon Filter* y *Silent Hill.* Acción de la buena y mucho suspense.



Syphon Filter

# Al habla con...

## Alberto Pin

## ¿Cómo abrir una tienda de videojuegos?

Me llamo Juan José y os felicito por esta magnífica revista. Mi pregunta es la siguiente: Desearía información para montar una tienda de videojuegos. Necesito saber de franquicias, casas o tiendas que distribuyan material relacionado con el mundo del videojuego. Gracias por vuestro interés, confío en que por lo menos lo vais a intentar.

Juan José Hidalgo (Córdoba)

**Como cada franquicia tiene sus exigencias, hemos decido ponernos en contacto con la cadena más grande de venta de videojuegos en España, Centro Mail, y hemos remitido tu carta a Alberto Pin, responsable del departamento de Marketing, quien ha contestado de esta manera:**

**"Lo primero que tienes que decidir es en qué localidad quieres poner la tienda y comprobar el número de habitantes.**

**Con esta información en tu poder puedes ponerte al habla con nuestro departamento de expansión en el teléfono 91 380 28 92, en la dirección de correo electrónico expansion@centromail.es o por correo ordinario dirigiéndote a Centro Mail, Cmno. de Hormigueras, Nº124, Ptal. 3, 5ºG,**



Alberto Pin, responsable de Marketing de Centro Mail

**28031 Madrid.**

**Cuando te pongas en contacto con nosotros recibirás un dossier informativo, en el que se señalan las ventajas de entrar en nuestra cadena, como por ejemplo un trato beneficioso con proveedores (los que te envían el material y los juegos), apoyo publicitario, infraestructura bien organizada... y todas aquellas otras que se derivan de estar apoyados por la mayor cadena de venta de videojuegos en España. También en este dossier se informa de los pasos a seguir y de la inversión necesaria.**

**En un segundo contacto se ampliará esta información, para finalmente mantener una entrevista y así conocernos.**

**Si esta entrevista resulta satisfactoria para ambos será el comienzo de nuestra grata relación profesional.**

**En cuanto a los requisitos podemos decir que los principales son:**

**Localidad de más de 60.000 habitantes o capital de provincia en la que no haya ningún otro centro. El local elegido tiene que tener un mínimo de 70 metros cuadrados."**

**Si no quisieras abrir una franquicia y quisieras abrir una tienda por tu cuenta, tendrías que acudir al Ministerio de Industria para informarte de los permisos que debes solicitar. Conseguir el material ya sería cuestión de que te pusieras en contacto con los distintos distribuidores.**

# Tilt Force 2

- Precio: **4.490 ptas.**
- Distribuidor: **Pelican**
- Teléfono: **--**
- Tipo: **Mando analógico**
- Puntuación: **B**

## ¿Te gusta jugar moviendo los brazos?

Cuando parecía que todo estaba inventado, la casa Pelican ha puesto a la venta este curioso mando analógico con sensores de movimiento para PlayStation.

La gracia de este curioso pad es que podemos transmitir nuestro movimientos girando o moviendo el mando en la dirección en la que deseemos avanzar, casi como si empujáramos.

Aunque la idea no es nueva (el Pad SideWinder Free Style de Microsoft para PC fue el primero en utilizar esta tecnología), sí lo es en lo que a consolas se refiere.

La gracia del invento es que podemos transmitir nuestras órdenes moviendo el mando hacia todas las direcciones, sin tocar la cruceta o los sticks analógicos. Osea, como lo hacen todos los que juegan por primera vez. (Sin ánimo de ofender).

Como es lógico, son los juegos de velocidad (coches, motos...) y los simuladores de vuelo (*Ace Combat*, *Colony Wars*) los que mejor se adaptan a este particular sistema de control. Y la verdad sea dicha, la precisión en los movimientos de estos juegos está bastante lograda.

Apretando el botón "Tilt" activamos los sensores de movimiento digital; si apretamos también el botón "analog" hacemos que estos movimientos sean analógicos, con lo que la sensación de control total cobra una dimensión aún más elevada.

También se pueden programar y calibrar estos movimientos de manera que puedan tener más o menos recorrido, haciendo que tengamos que doblar más o menos el mando para girar o avanzar. Y si optas por los sticks puedes reducir su sensibilidad.

El sistema de sensores no es muy práctico en juegos que requieran bastante habilidad y precisión (plataformas, fútbol, algunas aventuras, matamarcianos...), pero con no apretar el botón "Tilt", se soluciona la papeleta, ya que podemos usar la cruceta digital, los sticks analógicos y la vibración como cualquier otro mando, por cierto, todo de muy buena calidad.

El diseño del mando, robusto donde los haya, está más pensado para el sistema de sensores que para la utilización normal del mando, ya que no llegamos con total comodidad a los botones L1, L2, R1 y R2. Este quizás sea su aspecto más negativo, junto con las instrucciones: vienen en inglés.

Lo más nos ha gustado es la posibilidad de ajustar la sensibilidad de los sticks, sobre todo para juegos de aventuras y plataformas en los que podemos andar o correr dependiendo de la fuerza con la que empujemos.

En definitiva, un buen mando, aunque en cuanto al invento del sensor de movimiento, preferimos el control de toda la vida: no es tan espectacular, pero sí es más preciso.

# Super Scart Cable

- Precio: **3.290 ptas.**
- Distribuidor: **Gillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **Cable RGB**
- Puntuación: **E**

## La mejor calidad de imagen a un gran precio

No podía haber ningún calificativo mejor que "Super", para definir las excelentes cualidades que este cable.

En primer lugar, la señal que emite este cable es RGB pura, con lo cual se obtiene una calidad de imagen y sonido muy superior a la que ofrece el cable de euro-conector que viene de serie con la consola. Y digo "pura", porque hay algunos cables RGB que, aunque dan la calidad típica RGB, acortan la pantalla de juego (salen dos líneas negras arriba y abajo de la pantalla), reduciendo considerablemente las dimensiones de la pantalla del televisor. Tranquilos, que éste no es el caso.

Si vuestro televisor tiene dos entradas para euro-conector, debéis saber que sólo una (normalmente la 1ª) admite la señal RGB, por lo que si no lo ponéis en la entrada adecuada no notaríais la diferencia.

Una vez que enchufféis la consola, automáticamente saldrá el logo de PlayStation aunque tengáis la tele puesta en otro canal, gracias al circuito interno automatizado que incorpora.

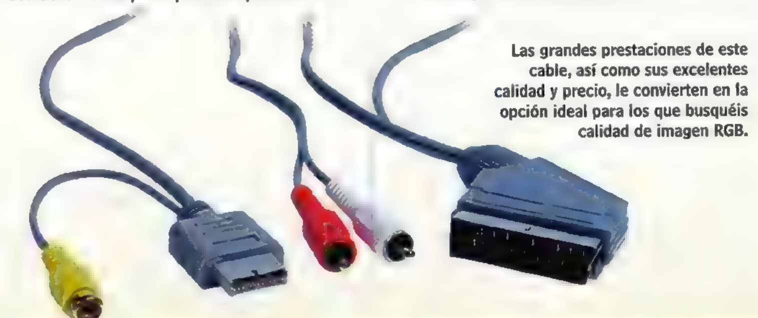
Cuenta con dos conectores de audio tipo RCA, para poder sacar el sonido (estéreo) directamente al amplificador de vuestra cadena de música. Con esto podéis aumentar enormemente la calidad y potencia del sonido, e incluso grabar una cinta con las canciones de vuestros juegos favoritos.

Los cables de audio salen directamente del euro-conector y tienen tres metros de largo, lo que nos parece más que suficientes para que lleguen a cualquier parte de vuestra habitación.

También lleva una salida de vídeo hembra tipo RCA, (amarilla), para conectar cualquier pistola que use el sistema GunCon, sin necesidad de cualquier otro adaptador.

Aunque la salida de vídeo es hembra, si compráis un cable alargador RCA de vídeo (que sea macho por los dos lados) podréis conectar la consola a la toma frontal de vuestro televisor, aunque como es lógico la calidad de imagen no sería RGB.

Y todo por sólo 3.290 ptas.



Las grandes prestaciones de este cable, así como sus excelentes calidad y precio, le convierten en la opción ideal para los que busquéis calidad de imagen RGB.







# de descuento en tu compra en




## ¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

**EN LA TIENDA:**
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS MÁS DE SESENTA CENTRO MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS EN LAS ÚLTIMAS PÁGINAS DE LA REVISTA.

**POR CORREO:**
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 1999.

## Cupón de pedido

Nombre .................................. Apellidos ..................................................
Calle/Plaza .................................. Número ............ Piso ............ Ciudad ....................
Provincia .................................. C.Postal .............. Tel. ............ NIF ....................
Fecha nacimiento .......................... E-mail ..................................................

| PRODUCTO | PRECIO OFICIAL | DESCUENTO | PRECIO PLAYMANÍA |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL | | | |




Play

Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

# ¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. AC: Analog Controller. V: Volante. P: Pistola. MC: Memory Card. CL: Cable Link. MT: Multi Tap. R: Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

## Asterix



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Entretenida mezcla de acción y estrategia

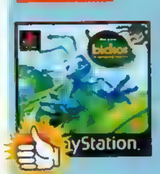
## Batman & Robin



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena mezcla de géneros, pero poco jugable.

## Bichos



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una fiel adaptación de la película de Disney.

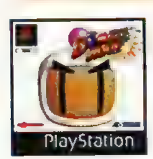
## Bloodlines



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Peculiar adaptación del "Tú la llevas".

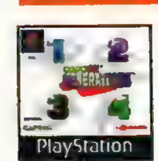
## Bomberman



Puntuación 6
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC,MT

La versión clásica, la más divertida de todas.

## Capcom Generations



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Trece de los mejores clásicos de Capcom.

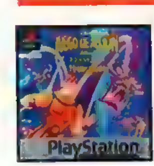
## Diver's Dream



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una preciosa aventura submarina.

## Hércules (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Los más pequeños lo pasarán como héroes.

## Jungla de Cristal (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Tres juegos en uno: apasionante y largo.

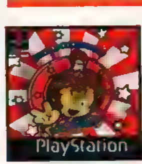
## Medievil (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un excelente juego y a un gran precio.

## Monkey Hero



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpática aventura, ideal para los pequeños.

## Point Blank 2



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Un juego de pistola divertidísimo.

## Poy Poy 2



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Muy similar a la primera parte.

## Rat Attack ¡NOVEDAD!



Puntuación 5
Compañía: Mindscape
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Entretenidillo, sobre todo para los "peques".

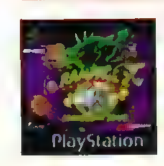
## R/C Stunt Copter



Puntuación 6
Compañía: Interplay
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simulador de helicópteros de Radio Control.

## Rampage 2



Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 3
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido jugando en compañía. Solo pierde.

## Rugrats



Puntuación 5
Compañía: THQ
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Variado y entretenido, pero demasiado fácil.

## Spyro The Dragon



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, largo y jugable: una gran opción.

## T'ai-Fu



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Simpático beat'em up con un tigre de héroe.

## Time Crisis (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: P

El mejor arcade de pistola.

## Avenger Pro

**Puntuación E**
Distribuidora: Ardistel
Precio: 7.990 ptas.



Lo tiene todo: pedal, retroceso, precisión, calidad y compatibilidad total.

## G-Con

**Puntuación MB**
Distribuidora: Sony
Precio: 6.990 ptas.

Sólo es compatible con los juegos de Namco, pero es la más precisa de todas.

## Predator 2

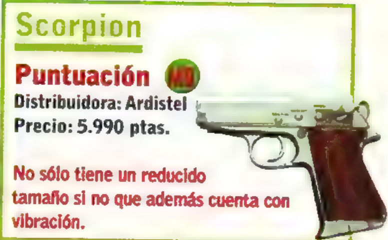
**Puntuación B**
Distribuidora: Nostromo
Precio: 8.990 ptas.



Tiene pedal y una serie de espectaculares mirillas. Vibra y tiene compatibilidad total.

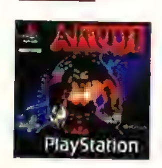
## Scorpion

**Puntuación MB**
Distribuidora: Ardistel
Precio: 5.990 ptas.



No sólo tiene un reducido tamaño si no que además cuenta con vibración.

## Akuji



**Puntuación 7**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

De corte *Tomb Raider*, pero menos complejo.

## Atlantis



**Puntuación 5**
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de lento desarrollo.

## Blaze & Blade



**Puntuación 6**
Compañía: T&E Soft
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido RPG que permite 4 jugadores.

## Expediente X ¡NOVEDAD!



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una aventura gráfica para los fans de la serie.

## Final Fantasy VII (Plat.)



**Puntuación 10**
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

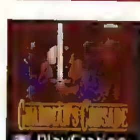
Por su precio y calidad es compra obligada.

## Hard Edge

**Puntuación 7**
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De corte *Resident Evil 2*, con más personajes.

## Guardian's Crusade




**Puntuación 6**
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpático RPG de entretenido desarrollo.

## Kingsley ¡NOVEDAD!

**Puntuación 6**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Plataformas y aventura. Difícil y entretenido.

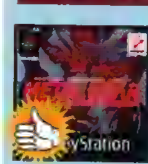
## Megaman Legends



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mismo Megaman pero en plan aventurero.

## Metal Gear Solid



**Puntuación 10**
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una impactante aventura: imprescindible.

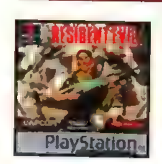
## MGS Special Misions



**Puntuación 8**
Compañía: Konami
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más misiones para el training de *Metal Gear*.

## Resident Evil (Plat.)



**Puntuación 9**
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Más largo que *RE2*, pero menos bonito.

## Resident Evil 2



**Puntuación 10**
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Terror, acción y espeluznantes gráficos.

## Shadowman ¡NOVEDAD!



**Puntuación 8**
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Estilo *TR*, pero con atmósfera terrorífica.

## Silent Hill



**Puntuación 9**
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una terrorífica y alucinante aventura 3D.

## Soul Reaver



**Puntuación 10**
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Apasionante aventura 3D de ambiente gótico.

## Syphon Filter



**Puntuación 9**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un juego para adultos con mucha acción.

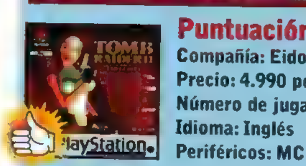
## The Granstream Saga



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Espectacular Action RPG en 3D.

## Tomb Raider II (Platinum)



**Puntuación 10**
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor *TR* y a un buen precio.

## Tomb Raider III



**Puntuación 8**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

La tercera parte no supera a *TR II*.

## Virus



**Puntuación 6**
Compañía: Cryo
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una divertida aventura, lástima de control.

## Wild Arms



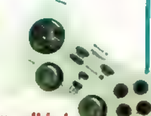
**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un larguísimo RPG de corte *FF VII*.

## Barracuda 2

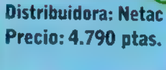


**Puntuación MB**
Distribuidora: Netac
Precio: 6.490 ptas.



100% compatible, de gran calidad y versatilidad. Se pueden usar los stick en los juegos digitales.

## Dual Impact



**Puntuación E**
Distribuidora: Netac
Precio: 4.790 ptas.



Tiene una excelente calidad y un precio muy ajustado.

## Dual Shock

**Puntuación** E

Distribuidora: Sony
Precio: 4.500 ptas.



Tiene menos opciones que otros mandos, pero su calidad es innegable.

## Mad Catz Dual Force

**Puntuación** E

Distribuidora: Proein
Precio: 4.290 ptas.



Gran calidad para un mando compatible con todos los juegos.

## Shock 2

**Puntuación** MB

Distribuidora: Guillemot
Precio: 4.500 ptas.



Excelente calidad y compatible incluso con NegCon.

## Shockhammer

**Puntuación** B

Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.



Demasiado aparatoso. Bien los Sticks, pero la cruceta...

## Abe´s Exoddus

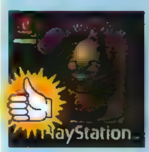


**Puntuación** 8

Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Supera a la primera parte, pero es más caro.

## Abe´s Oddysee (Plat.)



**Puntuación** 9

Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un inteligente plataformas. Genial.

## Ape Escape



**Puntuación** 9

Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El plataformas más original del momento.

## Bugs Bunny Lost in Time

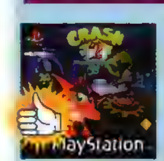


**Puntuación** 7

Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Largo, variado y muy simpático.

## Crash Bandicoot 2 (Plat.)

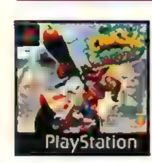


**Puntuación** 8

Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

No supera a la tercera parte, pero su precio...

## Crash Bandicoot 3

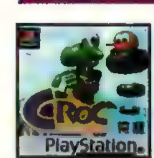


**Puntuación** 9

Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un divertido, variado y espléndido juego.

## Croc (Platinum)



**Puntuación** 6

Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Largo y simpático, pero repetitivo.

## Croc 2 ¡NOVEDAD!

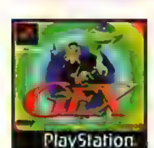


**Puntuación** 7

Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, DS

Una espléndida segunda parte.

## Gex: Deep Cover Gecko



**Puntuación** 8

Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Larguísimo y variado plataformas 3D.

## Heart of Darkness (Plat.)

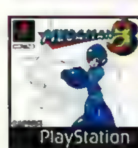


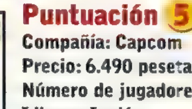
**Puntuación** 8

Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Inteligencia y habilidad a partes iguales.

## Megaman 8





**Puntuación** 5

Compañía: Capcom
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Típica aventura Megaman.

## Mickey's W. Adventures (Plat.)

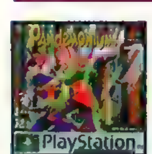


**Puntuación** 7

Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido y largo: ideal para los pequeños.

## Pandemonium (Plat.)



**Puntuación** 5

Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Simple y repetitivo, pero colorista.

## Pitfall 3D

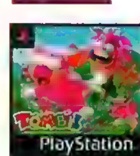


**Puntuación** 7

Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Larguísimo, bonito y rebosante de humor.

## Tombi!




**Puntuación** 7

Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mezcla aventura y plataformas, divertido.

## Formula Race Pro

**Puntuación** MB

Distribuidora: Nostromo
Precio: 17.900 ptas.



Realista, aunque caro. Excelente calidad general.

## Race Station Shock 2



**Puntuación** MB

Distribuidora: Guillemot
Precio: 12.900 ptas.



Versátil, cómodo y manejable. Buena vibración.

## Speedster

**Puntuación** E

Distribuidora: Ardistel
Precio: 15.900 ptas.

Técnicamente el mejor y de gran acabado.

## Top Drive

**Puntuación** MB

Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.990 ptas.

Forrado en cuero, buenas prestaciones.

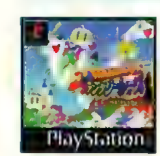
## Top Drive 2

**Puntuación** E

Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.990 ptas.

Excelente relación calidad-precio. Realista y sólido.

## Bomberman Fantasy Race



**Puntuación** 5

Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Simpático arcade, ideal para los niños.

## Colin McRae Rally (Plat)



**Puntuación** 8

Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Realista, jugable y a buen precio.

## Destruction Derby 2 (Plat.)



**Puntuación** 8

Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

## Driver



**Puntuación** 9

Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más original arcade del momento.

## Formula 1'97



**Puntuación 9**
Compañía: Psygnosis
Precio: 5.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V

El mejor simulador de F-1 del mercado.

## Fórmula 1 '98



**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V, LC

No supera a su antecesor.

## Gran Turismo (Plat)



**Puntuación 10**
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador al mejor precio.

## Grand Theft Auto (Plat.)



**Puntuación 6**
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Debemos cumplir los encargos de la mafia.

## GTA London



**Puntuación 5**
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Más misiones para *Grand Theft Auto.*

## Micromachines V3



**Puntuación 7**
Compañía: Codemasters
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Coches y circuitos en miniatura. Genial.

## Mónaco Gran Prix



**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un duro competidor para la serie F-1.

## Moto Racer 2



**Puntuación 6**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Suberbikes y Motocross en el mismo juego.

## Need For Speed: Road Challenge



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

La mejor versión de la saga *Need for Speed.*

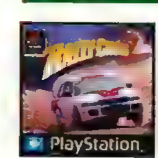
## Porsche Challenge



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Una maravilla visual, pero se hace corto.

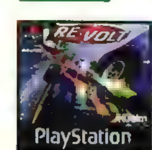
## Rally Cross 2



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más arcade que rally, resulta entretenido.

## Revolt ¡NOVEDAD!



**Puntuación 5**
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Entretenido, pero con muchas deficiencias.

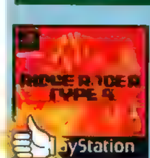
## Ridge Racer Revolution (Plat.)



**Puntuación 6**
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Mejor que la primera parte, pero simple.

## Ridge Racer Type 4



**Puntuación 9**
Compañía: Namco
Precio: 8. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

La culminación de la serie: largo y divertido.

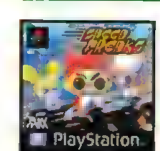
## Rollcage



**Puntuación 6**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade rapidísimo, pero un tanto alocado.

## Speed Freaks



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Un divertidísimo arcade de carreras de karts.

## Toca Touring Car (Plat.)



**Puntuación 7**
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Excepcionalmente realista y de control fácil.

## V-Rally (Platinum)

**Puntuación 7**
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Superado ampliamente por su segunda parte.

## V-Rally 2



**Puntuación 9**
Compañía: Infogrames
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, DS

Un gran juego de rallies, el más completo.

## Wip3out ¡NOVEDAD!



**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

La más rápida y variada de las tres entregas.

## Wipeout 2097 (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Veloz, trepidante y largo. Todo un clásico.

## Bloody Roar 2



**Puntuación 7**
Compañía: Hudson
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Si tuviera más personajes sería genial.

## Darkstalkers 3



**Puntuación 8**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mucho humor para un gran arcade 2D.

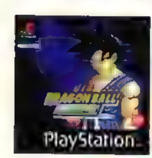
## Destrega ¡NOVEDAD!



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Lucha 3D a larga distancia.

## Dragon Ball Final Bout



**Puntuación 6**
Compañía: Bandai
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Goku y sus amigos sobre escenarios 3D.

## Evil Zone



**Puntuación 5**
Compañía: Titus
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un curioso arcade con aire muy manga.

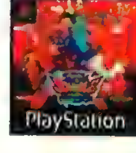
## Marvel vs Street Fighter



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los héroes Marvel y la jugabilidad Capcom.

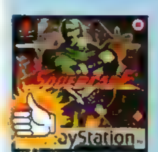
## Rival Schools



**Puntuación 8**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Inglés
Periféricos: MC, DS

La jugabilidad Capcom, gráficos poligonales.

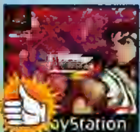
## Soul Blade (Platinum)



**Puntuación 8**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Su único defecto es ser corto, lo demás...

## Street Fighter Alpha 3



**Puntuación 9**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor arcade de lucha 2D de la historia.

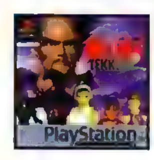
## SF EX + Alpha (Plat.)



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un buen juego, pero ha sido superado.

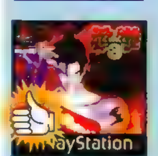
## Tekken 2 (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tan impresionante como su precio.

## Tekken 3



**Puntuación 10**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor arcade de lucha y al mejor precio.

## WWF Attitude ¡NOVEDAD!



**Puntuación 7**
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

El mejor arcade de lucha libre.

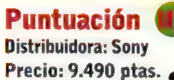
## WWF Warzone (Plat.)



**Puntuación 7**
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Algo inferior al *Attitude*, le supera en precio.

## Arcade Stick NAMCO



**Puntuación MB**
Distribuidora: Sony
Precio: 9.490 ptas.



La calidad de los joysticks arcade en el salón de casa.

## Devastator

**Puntuación MB**
Distribuidora: Prorein
Precio: 4.595 ptas.



Cómodo, manejable de pequeño tamaño y reducido precio.

## Analog Joystick

**Puntuación E**
Distribuidora: Sony
Precio: 9.990 ptas.

Aparatoso y completo: dos sticks, función digital y analógica...

## PS Dominator

**Puntuación E**
Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.

De pequeño tamaño, y excelente calidad, tiene modo analógico.

## Alien Trilogy (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Muy bien ambientado, largo y difícil.

## Apocalypse



**Puntuación 8**
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético y divertidísimo arcade 3D.

## Assault



**Puntuación 7**
Compañía: Telstar
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un buen arcade 3D ideal para dos jugadores.

## Asteroids





**Puntuación 6**
Compañía: Activision
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un clásico totalmente renovado.

## Colony Wars Vengeance



**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un espléndido simulador espacial.

## Doom (Platinum)

**Puntuación 7**
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

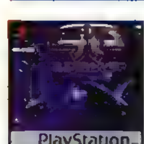
El mito de los shoot'em up a buen precio.

## G-Darius

**Puntuación 6**
Compañía: THQ
Precio: 6.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Matamarcianos de corte tradicional.

## G-Police (Platinum)




**Puntuación 6**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un helicóptero futurista, un mata-mata 3D.

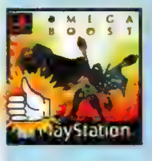
## G-Police 2 ¡NOVEDAD!



**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mucho más completo que el anterior.

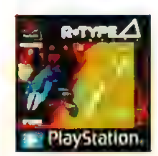
## Omega Boost



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Acción frenética, gráficos de infarto.

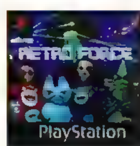
## R-Type Delta



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Los amante del género no podrán resistirse.

## Retroforce




**Puntuación 6**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido y original mata-mata en 3D.

## Wing Over 2



**Puntuación 5**
Compañía: JVC
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, AS

Un complejo y completo simulador de vuelo.

## Civilization II



**Puntuación 7**
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Haz evolucionar una civilización desde cero.

## C & C (Platinum)



**Puntuación 8**
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Juego de guerra en tiempo real: absorbente.

## C&C: Red Alert




**Puntuación 8**
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

El más completo de la serie y a buen precio.

## C&C: Retaliation



**Puntuación 8**
Compañía: Westwood
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Muy parecido a sus antecesores.

## Constructor



**Puntuación 5**
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Un divertido simulador de construir barrios.

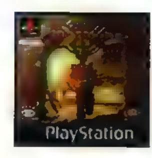
## Global Domination



**Puntuación 5**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Domina el mundo usando tu poder nuclear.

## KKND Krossfire



**Puntuación 6**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Estilo *Command & Conquers*, pero más flojo.

## Populous III: El principio



**Puntuación 8**
Compañía: Bullfrog
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Conviértete en el dios de un planeta.

## Theme Hospital



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Dirige un hospital y diviértete como nunca.

## Warzone 2100



**Puntuación 7**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R, AC

Estrategia (y mecánica) en tiempo real.



## Digital Station Shock 2

**Puntuación 8**
Distribuidora: Guillemot
Precio: 3.000 ptas.



Un mando digital, pero con función vibratoria.

## Infra Red Controlers

**Puntuación MB**
Distribuidora: Ardistel
Precio: 8.790 ptas.



Buena recepción de señal. Incluye los dos pads y el receptor. Necesita pilas.



## Mad Catz Inalámbricos

**Puntuación 8**
Distribuidora: Proein
Precio: 7.990 ptas.



Un juego de dos mandos digitales de calidad y con una buena recepción.

## Bust A Groove



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Divertidísimo simulador de baile.

## Bust A Move 2 (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Reflejos e inteligencia: absorbente a tope.

## Bust A Move 4



**Puntuación 7**
Compañía: Acclaim
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS.

Por su precio, mejor hazte con *BAM2*.

## Devil Dice



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

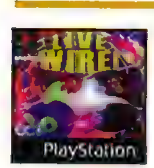
Un puzzle muy entretenido y cerebral.

## Kurushi Final ¡NOVEDAD!

**Puntuación 5**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un original puzzle, aunque un poco feote.

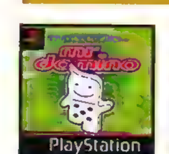
## Live Wire!



**Puntuación 4**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido, pero con un problemático control.

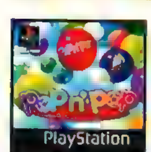
## Mr Domino



**Puntuación 5**
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con inteligencia podrás tirar todas las fichas.

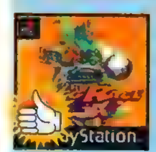
## Pop N Pop ¡NOVEDAD!



**Puntuación 5**
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un divertido puzzle estilo *Bust a Move*.

## Pro Pinball: Big Race USA



**Puntuación 7**
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. LC

Lástima que sólo tenga una mesa.

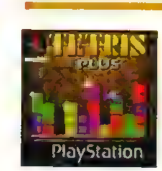
## Shangai



**Puntuación 6**
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC.

Una nueva versión del clásico puzzle.

## Tretris Plus



**Puntuación 8**
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El clásico de siempre con nuevos juegos.

## True Pinball (Platinum)



**Puntuación 5**
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

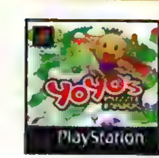
Correcto pinball con tres mesas diferentes.

## Un Jammer Lammy

**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano/Inglés
Periféricos: MC

Un divertidísimo juego musical.

## Yoyo´s Puzzle Park

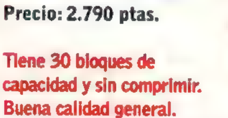


**Puntuación 5**
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un reto de la habilidad e inteligencia.

## Blaze 2MB

**Puntuación MB**
Distribuidora: Ardistel
Precio: 2.790 ptas.





Tiene 30 bloques de capacidad y sin comprimir. Buena calidad general.

## Blaze 4MB

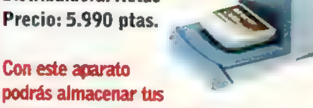
**Puntuación E**
Distribuidora: Ardistel
Precio: 3.790 ptas.



Cuenta con 60 bloques sin comprimir y una excelente relación calidad / precio.

## Dex Drive

**Puntuación MB**
Distribuidora: Netac
Precio: 5.990 ptas.

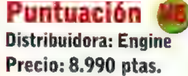


Con este aparato podrás almacenar tus partidas en el disco duro del PC.

## Mad Catz M.Card

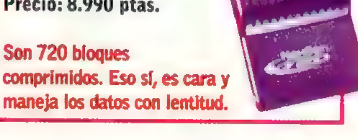
**Puntuación E**
Distribuidora: Proein
Precio: 1.290 ptas.

15 bloques como la de Sony, pero mucho mejor precio.

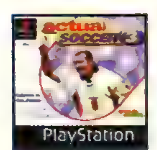


## NexGen 720

**Puntuación MB**
Distribuidora: Engine
Precio: 8.990 ptas.



Son 720 bloques comprimidos. Eso sí, es cara y maneja los datos con lentitud.

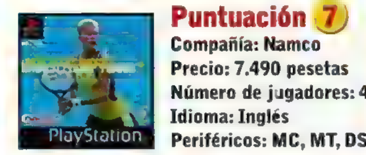
## Actua Soccer 3

**Puntuación 7**
Compañía: Gremlin
Precio: 5.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Uno de los mejores simuladores de fútbol.

## All Star Tennis´99

**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, AC, DS

Los mejores tenistas para un gran juego.

## Anna Kourtnikova Tennis

**Puntuación 7**
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT, DS

Simpático y completo simulador de tenis.

## Cool Boarders 2 (Plat.)

**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

Un gran simulador y a muy buen precio.

## Cool Boarders 3

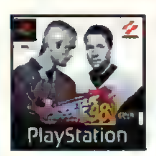
**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de snowboard.

## FIFA'99

**Puntuación 9**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

El mejor simulador de fútbol del momento.

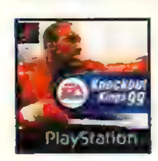
## ISS Pro'98

**Puntuación 8**
Compañía: Konami
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un gran simulador, pero con pocas opciones.

## Int. Track & Field (Plat.)

**Puntuación 6**
Compañía: Konami
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La mejores pruebas de las olimpiadas.

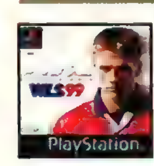
## Knockout Kings'99

**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completo simulador de boxeo, aunque lento.

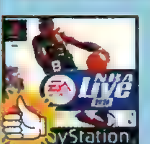
## Madden NFL'99

**Puntuación 6**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

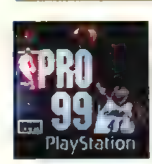
El mejor simulador de fútbol americano.

## Michael Owens WLS'99

**Puntuación 7**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

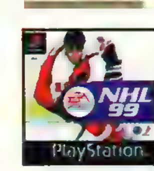
Un buen juego de fútbol, completo y fácil.

## NBA Live'99

**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

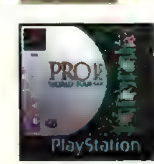
El mejor y más completo simulador de basket.

## NBA Pro´99

**Puntuación 7**
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

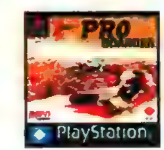
Un gran simulador de baloncesto.

## NHL '99

**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Un gran juego de hockey, muy completo.

## Pro 18

**Puntuación 5**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de golf completo y jugable.

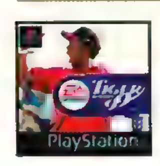
## Pro Boarders 2

**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un divertido simulador de snowboard.

## Tennis Arena

**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido y simpático juego de tenis.

## Tiger Woods '99

**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Un buen simulador de golf, pero lento.

## Triple Play 2000

**Puntuación 6**
Compañía: EA Sports
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de béisbol.

## Viva Football

**Puntuación 7**
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Juega el Mundial con equipos históricos.

## Equalizer
**Puntuación B**
Distribuidora: Centro Mail
Precio: 5.990 ptas.

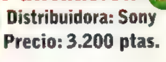
Además de un montón de trucos, incluye un CD con partidas grabadas.

## Xplorer

**Puntuación MB**
Distribuidora: Ardistel
Precio: 6.995 ptas.

El mejor cartucho de trucos, fácil de manejo y con gran capacidad.

## Maleta Consola Case


**Puntuación MB**
Distribuidora: Sony
Precio: 3.200 ptas.

Un maletín de transporte de excelente calidad.



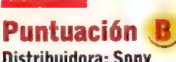
## Maletín Juegos CD Case
**Puntuación B**
Distribuidora: Sony
Precio: 2.100 ptas.

Para transportar tus juegos y tus Memory Card sin riesgos.



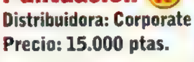
## MultiTap
**Puntuación B**
Distribuidora: Sony
Precio: 4.900 ptas.

Permite conectar hasta cinco mandos para jugar simultáneamente.



## Raton
**Puntuación B**
Distribuidora: Sony
Precio: 4.200 ptas.

Ideal para aventuras gráficas y juegos de estrategia.

## Reality Vest

**Puntuación R**
Distribuidora: Corporate
Precio: 15.000 ptas.

Un chaleco con vibradores compatibles con la función Dual Shock.



## Space Station
**Puntuación R**
Distribuidora: Nostromo
Precio: 5.990 ptas.

Un mueble que te permite colocar una TV de 14", la consola, los mandos y juegos.



ELECTRONIC ARTS • Acción

# Xena: Warrior Princess

## Una nueva competidora para Lara Croft

Sin duda recordarás "Xena, la Princesa Guerrera", una serie de le televisión que nos ha amenizado las mañanas de todos los días de nuestras vacaciones y que nos narra las aventuras de un par de heroínas que recorren la Grecia Antigua enfrentándose a todo tipo de peligros.

Pues bien, Electronic Arts se prepara para obsequiarnos con un título que recreará perfectamente la serie, y que nos convertirá en su protagonista absoluta: la versátil Xena.

Nuestro objetivo será frustrar los planes de dos auténticos "malos malosos", (Ares y Calisto) y rescatar de paso a nuestra compañera (Gabrielle), secuestrada por este diabólico dúo.

Para ello tendremos que recorrer unos exuberantes mapeados 3D repletos de enemigos, demostrando nuestro valor, nuestra perspicacia, y cómo no, nuestro dominio absoluto de la espada. Y es que *Xena* reproducirá fielmente las espectaculares peleas de la serie. Así pues, prepárate para unos combates frenéticos, continuos y, muy a menudo, contra varios oponentes al mismo tiempo.

Esta gran abundancia de enemigos nos obligará a movernos constantemente de un lado a otro, en una danza incesante de ataques, contraataques y fintas. Pero no todo se limitará a combatir. También tendremos los típicos puzzles y saltos plataformeros al más puro estilo *Tomb Raider*, si bien de una manera mucho más sencilla y fácil de superar.

*Xena Warrior Princess* será un título que podrán disfrutar hasta los que no conozcan ni la serie ni el personaje. Sus gráficos de gran calidad, su gran jugabilidad y su desarrollo sencillo se asegurarán de enganchar a cualquier jugador con ganas de acción y aventura. A un mes de su salida a la calle, reconocemos que este título nos ha seducido por completo, y que esperamos su llegada con auténtica ansiedad.

**Primera Impresión:** 

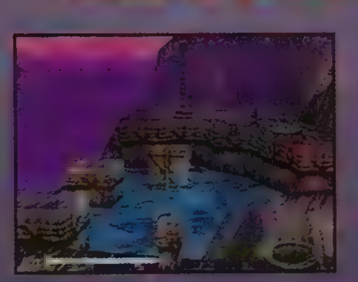
Podremos realizar las típicas acrobacias de las serie como esta voltereta, que nos serán muy útiles en los combates.

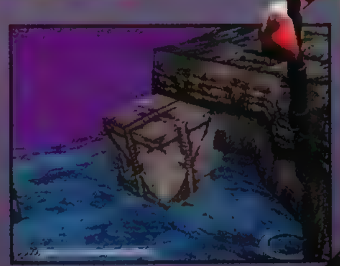





Escondidos en los rincones más inaccesibles, encontraremos toda suerte de ítems con los que potenciar las armas y la armadura de Xena. Sin ellos será muy difícil culminar con éxito la aventura.

Los puzzles de *Xena* serán muy sencillos y fáciles de deducir, como aquí puedes comprobar. Para cruzar el foso hay que cortar la cuerda que sostiene al cajón y hacer que caiga al agua y así poder saltar sobre él.





INFOGRAMES • Acción

# Mission: Impossible

## ¡¡Pero hombre!!... si todo es ponerse

Infogrames ya tiene casi a punto la conversión para PlayStation de *Mission: Imposible*, una de las películas más taquilleras de esta década.

Su planteamiento, a caballo entre la aventura, la acción y el espionaje, nos invitará a controlar a Ethan Hunt, el líder del grupo especial IMF, a lo largo de 5 extensas y complejas misiones, que en gran medida seguirán el argumento de la película. Cada una de ellas estará subdividida en pequeñas operaciones con una gran variedad de objetivos a cumplir, como por ejemplo, colocar estratégicamente bombas de humo, localizar y rescatar a un rehén o proteger la vida de un personaje. Para cumplir con éxito estas tareas tendremos a nuestra disposición unos cuantos objetos propios de los espías, así como un buen puñado de personajes secundarios que nos brindarán su apoyo.

Cabe destacar que algunas escenas clave de la película, como la recordada secuencia de descenso al ordenador central de la CIA, estarán perfectamente recreadas. Lo mismo sucederá con algunas localizaciones, que representarán fielmente los lugares que sirvieron de decorado en la película.

*Mission: Impossible* nos llegará el mes que viene completamente traducido y doblado al castellano, contará con una banda sonora antológica (incluido el tema de apertura de la película) y un montón de secuencias de vídeo de gran calidad.

**Primera Impresión:** MB

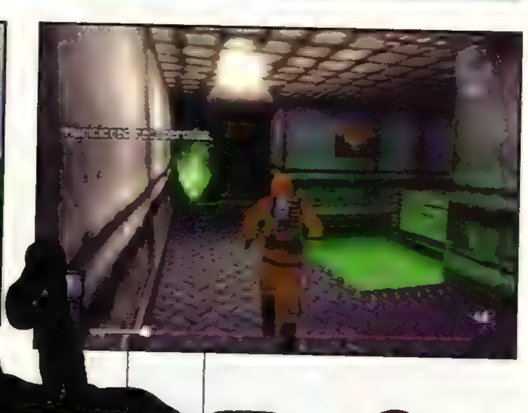


Uno de los numerosos momentos estelares de *Mission: Impossible* será el arriesgado descenso al ordenador central de la CIA.





El juego incorporará un montón de secuencias de vídeo que ilustrarán, entre otras muchas cosas, el paso de una misión a otra.



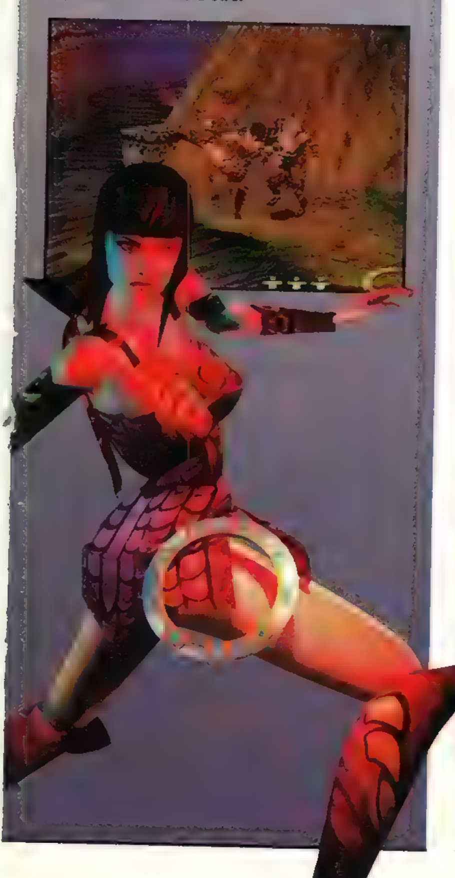


A lo largo de las misiones podremos contactar con otros agentes de nuestro equipo. Ellos nos facilitarán las armas y objetos necesarios.

La fluida animación de la protagonista y la solidez de los escenarios serán dos de los puntos fuertes de un juego que viene pisando fuerte.



Muy frecuentemente combatiremos contra varios enemigos a la vez, lo que nos obligará a saltar rápidamente de uno a otro.



KONAMI • Lucha

# Ronin Blade

## Intriga y acción en el Japón Medieval



Tras sus exitosos *Metal Gear Solid* y *Silent Hill*, Konami se prepara para sorprendernos con un título radicalmente distinto: *Ronin Blade*, antes conocido como *Soul of the Samurai*.

Ambientado en el Japón Feudal, *Ronin Blade* nos presentará una oscura y tenebrosa aventura repleta de samurais corruptos, demonios del más allá y cadáveres reanimados. Para enfrentarnos a estos monstruos podremos escoger entre dos personajes distintos: un ronin y una ninja.

Con ellos deberemos recorrer escenarios prerenderizados plagados de enemigos que tendremos que eliminar con nuestras katanas y con todo tipo de ataques especiales que podremos mejorar durante el juego.

La ambientación será uno de los puntos fuertes de *Ronin Blade*, ya que que todos sus rasgos están siendo cuidados hasta extremos insospechados. Desde la calidad gráfica de los escenarios renderizados, con localizaciones típicamente japonesas como dojos o templos zen, hasta detalles que normalmente se descuidan como pueden ser el peinado, la música o el vestuario.

Sin duda, *Ronin Blade* es estéticamente una maravilla, aunque en lo que se refiere a la jugabilidad puede resultar demasiado simplón. Y es que parece faltarle algo más de aventurilla y una trama más interesante, claro que después del genial *Metal Gear Solid* todo nos parece poco.

De cualquier modo, los que estuvierais esperando para disfrutar de *Ronin Blade* podéis estar tranquilos, porque el buen hacer de Konami se nota y cómo.

El mes que viene ya os podremos contar con detalle todas las excelencias y defectos de este atractivo arcade, menos aventurero de lo esperado.

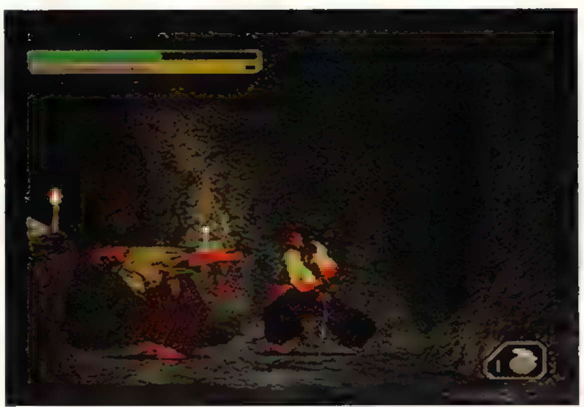
**Primera Impresión: B**

Podremos elegir entre dos personajes distintos: un ronin (un samurai sin señor) y una ninja. Cada uno de ellos tendrá un estilo de lucha propio.





A lo largo del juego nos encontraremos con todo tipo de enemigos, donde destacarán los poderosos jefes final de fase. Para acabar con ellos podremos emplear todo tipo de armas orientales.



SONY • Plataformas

### ¡Vaya dragón!

Además de las habilidades de la primera parte, Spyro cuenta ahora con un montón de animaciones nuevas como escalar, nadar y bucear. Muchas de ellas serán imprescindibles para acceder a zonas secretas donde encontraremos objetos necesarios para poder avanzar.



Un dragón que no arrojara fuego no sería un buen dragón, ¿verdad?



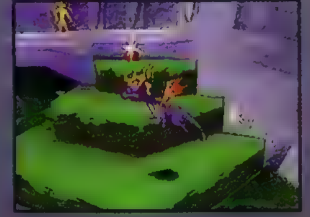
Igual que en la primera parte, Spyro puede embestir a sus rivales.



En esta ocasión Spyro podrá nadar y bucear bajo el agua.



El vuelo de Spyro nos permitirá ahora una mayor longitud de desplazamiento.



Encontraremos más zonas para poder practicar nuestros saltos.

# Spyro 2

## Vuelve el dragoncito valiente

Posiblemente Spyro sea, junto a Croc, el reptil más carismático de la historia de PlayStation. En su primera aparición cautivó a grandes y pequeños llevándonos a lo largo de treinta niveles distintos repletos de plataformas y enemigos. Sin embargo, su carisma no pudo evitar que recibiera críticas por resultar demasiado sencillo y hasta repetitivo.

Pues bien, Sony parece que no está dispuesta a que esto vuelva a suceder, y le está dando los últimos toques a una segunda parte mucho más completa. Aunque nuestra tarea seguirá siendo recorrer los distintos niveles del juego recogiendo objetos, tendremos que compaginarla con otras, como realizar determinados minijuegos. Entre ellos nos encontraremos con pruebas como partidos de hockey o billar, que nos harán sudar la gota gorda para ganarlos. Si bien esto no será necesario para terminar el juego, sí que le añadirán un nuevo aliciente a la aventura.

Otra diferencia importante de *Spyro 2* con respecto a su antecesor es que sus 29 niveles estarán repletos de personajes (más de 100) con los que interactuar. Estos personajes nos encargarán misiones, o bien nos enseñarán habilidades nuevas (previo pago de gemas, por supuesto). Dichas habilidades serán imprescindibles para acceder a determinadas partes de ciertos niveles, por lo que frecuentemente estaremos viajando a niveles ya visitados, en busca de zonas nuevas.

Otro punto interesante es que los niveles de *Spyro 2* serán todos diferentes entre sí, hasta el punto de que cada uno tendrá su propia secuencia cinemática que se nos mostrará la primera vez que entremos en ellos.

Si a esto le añadimos que el motor gráfico está siendo mejorado (sobre todo en lo que se refiere a la iluminación y al tratamiento de las texturas del agua), será muy difícil que Spyro no logre repetir y hasta superar el éxito de la primera parte.

**Primera Impresión:** MB



Aunque Spyro 2 tendrá muchos parecidos con la primera parte, también ocultará multitud de novedades.






A lo largo del juego tendremos ocasión de hablar con muchos personajes, pero nos preocupéis por lo que veis en la pantalla, ya que *Spyro 2* estará totalmente traducido al castellano.

ELECTRONIC ARTS • Deportivo

# Sled Storm

## Emoción sobre la nieve

Electronic Arts se prepara para obsequiarnos con *Sled Storm*, un juego que nos acercará al emocionante mundo de las carreras de motos de nieve, algo todavía inédito en los circuitos de nuestra PlayStation.

Así pues, muy pronto podremos subirnos a uno de estos vehículos, y lanzarnos a velocidades de vértigo por escabrosos circuitos alpinos repletos de nieve, obstáculos y tramos peligrosos, en un título que promete ser sumamente emocionante y divertido. Especialmente si tenemos en cuenta que su sistema de juego nos obligará a quedar primeros si queremos acceder a nuevos circuitos y corredores.

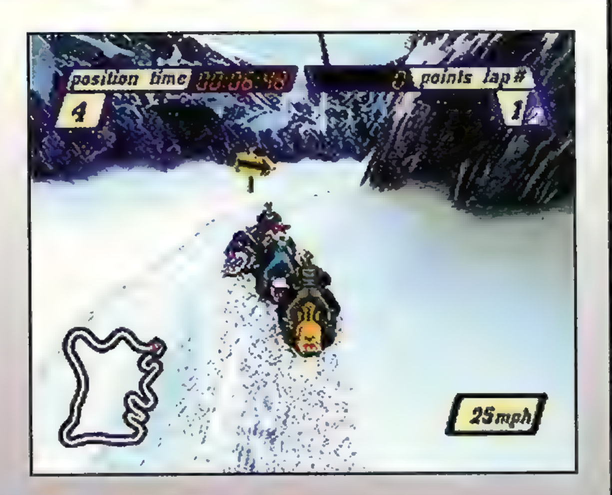
Para vencer será fundamental estudiar cuidadosamente el trazado de cada circuito, ya que todos estarán repletos de caminos alternativos que podremos utilizar para arañarle segundos a unos rivales muy inteligentes y dispuestos a cualquier cosa con tal de vencer.

Los caminos estarán ocultos en los sitios más insospechados, incluso en una terraza a la que tendremos que acceder subiendo por una escalera y embistiendo a la barandilla. Sin duda, todas estas rutas alternativas resultarán ser uno de los grandes atractivos del juego.

La versión de *Sled Storm* que hemos jugado nos ha causado muy buena impresión, si bien es cierto que todavía le quedaban unos pocos detalles por pulir. Uno de ellos era un cierto popping en los escenarios de alta montaña. Por contra, el sistema de control ya estaba prácticamente terminado, siendo uno de los más suaves y precisos que hemos visto hasta la fecha.

Hacia finales de octubre podremos ampliaros la información sobre este título tan sugerente, que tiene muchas posibilidades de arrasar estas Navidades. Y si no al tiempo.

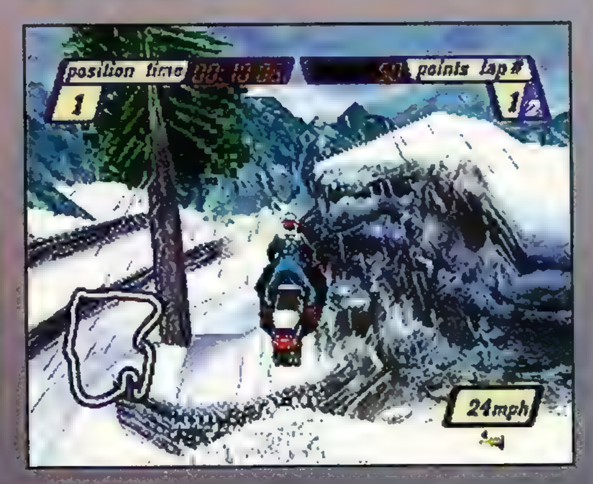
**Primera Impresión: MB**

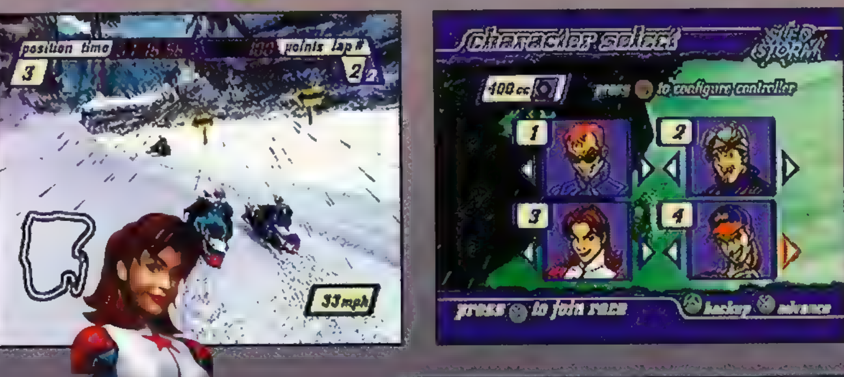






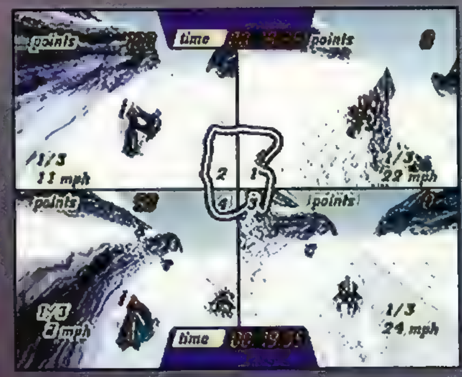
No todo consistirá en correr. También tendremos que realizar acrobacias sobre la moto para ganar puntos. Cuanto más arriesgada sean, más puntos ganaremos.



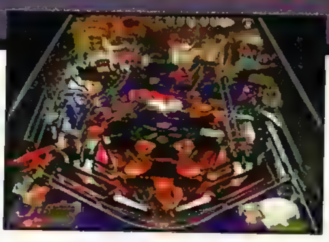







Para aumentar al máximo la emoción, el juego incluirá una opción en la que podremos competir hasta cuatro jugadores simultáneos vía Multitap. Como suele ocurrir en estos casos, a más competidores, más diversión.

INFOGRAMES • Arcade



Las mesas estarán repletas de elementos inspirados en la serie *Worms.*

# Worms Pinball

## ¿Quién dijo que los gusanos no juegan al pinball?

Worms era un divertidísimo arcade, en el nos poníamos a los mandos de un escuadrón de soldados gusanos. Nuestra tarea era volar por los aires al escuadrón del oponente, utilizando para ello armas tan dispares como escopetas, garfios y ovejas explosivas.

Pues bien, muy pronto podremos disfrutar de otro título protagonizado (al menos en parte) por estos entrañables personajes: *Worms Pinball.* Como su nombre indica, será un pinball basado en estos simpáticos gusanos, en el que todos los extras, juegos y bonos estarán inspirados en ellos.

Nuestro objetivo será llegar a general, teniendo para ello que iluminar todas las luces de la mesa y ganar ciertos puntos. Si lo conseguimos accederemos a un último modo de juego, el Total Wormage, que deberemos ganar para nombranos campeones absolutos del universo Worms.

El juego estará bien construido y es muy divertido, aunque parece que sólo tendrá dos mesas, lo que a la larga podría limitarle. Lo veremos en Noviembre.

**Primera Impresión:**  R



INFOGRAMES • Acción

# Millenium Soldier Expendable

## A tiro limpio contra los marcianos



A buen seguro recordarás títulos míticos como *Commando* o *Green Beret,* en los que adoptábamos el papel de un aguerrido soldado con la misión de erradicar a cuanto enemigo se le pusiera por delante. Pues bien, *Millenium Soldier -Expendable* mantendrá el mismo espíritu, pero con un acabado técnico mucho mejor.

En él adoptaremos el papel de un marine colonial que debe recorrer 19 mundos alienígenas, exterminando a cuanto malvado extraterrestre vea.

Lamentablemente, esto será mucho más fácil de decir que de hacer, ya que contaremos con un tiempo límite que nos obligará a recorrer los amplísimos niveles 3D a todo gas, disparando como locos y recogiendo armas nuevas de un enorme arsenal disponible.

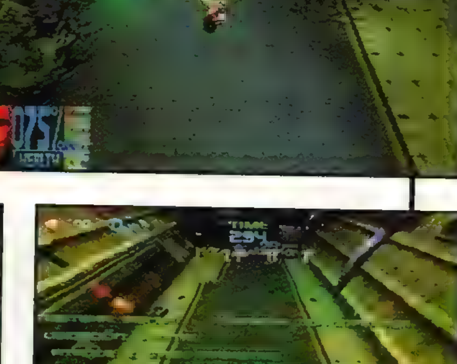
Si bien no parece que *Milleniun Soldier* vaya a ser un mata-mata muy original, sí que promete ser bastante entretenido y, sobre todo, trepidante. De momento, el único fallo importante que le hemos visto ha sido en el sistema de cámaras, que no podemos manejar y que presenta unos cambios de perspectiva muy bruscos que pueden llegar a despistarnos.

De cualquier modo, aún falta un poco para que el juego salga, por lo que es posible que este problema haya sido subsanado para entonces.

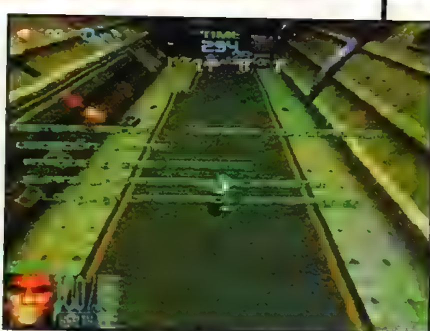
**Primera Impresión:**  B



Podremos recoger montones de armas entre las que no faltarán láser, lanzallamas, ametralladoras... Sin duda, uno de los grandes atractivos de cualquier mata-mata.







Antes de cada misión aparecerán en pantalla nuestros objetivos. Afortunadamente, estarán en castellano, con lo que no tendremos problema.

INFOGRAMES • Velocidad

# Demolition Racer

## Destruir por competir

Este *Demolition Racer*, de Accolade, nos presentará carreras duras, emocionantes y competitivas, muy en la línea de la serie *Destruction Derby*.

Igual que ocurriera con la el clásico de Psygnosis, en *Demolition Racer* no bastará con correr como un poseso hacia la línea de meta, porque para ganar también tendrás que machacar los coches de los contrarios. Cuanto más daño los hagas, más puntos obtendrás, y si además los retiras de la competición, mejor que mejor.

Obviamente ellos tratarán de hacer lo mismo contigo, por lo que las carreras acabarán conviertiéndose en espectaculares persecuciones a lo Mad Max, con coches en llamas y todo.

Otro punto que promete bastante son los distintos modos de juego que incluirá, a cual más cañero y divertido. Encontraremos desde una carrera al modo suicida (destruir tu coche en el menor tiempo posible), pasando por un frenético todos contra todos, en el que los 16 vehículos se pegan entre sí hasta que sólo queda uno.

Gráficamente *Demolition Racer* apunta alto, si bien todavía quedan unos cuantos detalles por pulir, sobre todo en la generación de escenarios.

Por lo demás, está casi terminado, así que si buscas un arcade de carreras espectacular y entretenido estate atento, porque este título puede dar mucho de que hablar.

**Primera Impresión:** 







Según vayan sufriendo impactos, los coches se irán deformando hasta presentar un aspecto tan lamentable como el que puedes ver en esta foto.



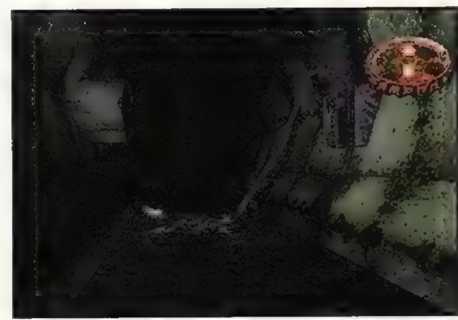


Uno de los modos de juego será un enfrentamiento todos contra todos, hasta que sólo quede un coche entero.

KONAMI • Aventura

# HellNight

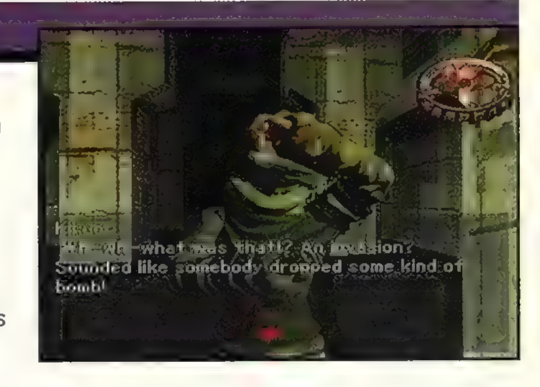
## Entre Riven y Resident Evil



En el juego tendremos que resolver unos cuantos puzzles que en principio parecen ser bastante sencillos. En este caso basta con cortar la corriente para poder pasar.

Imagínate una apacible noche en la que vuelves a casa en metro. De repente, y sin previo aviso, éste pega un frenazo brusco para evitar atropellar a un cuerpo tirado en medio de la vía. Lamentablemente, se trata de un monstruo terrible, que aprovecha la ocasión para abalanzarse sobre ti y los demás pasajeros. Sólo tú y una adolescente lográis escapar de su ataque, aunque para ello deberéis introduciros en las alcantarillas...

Este será el comienzo de *Hellnight*, una aventura subjetiva en la que tu objetivo será escapar con vida del monstruo y descubrir el secreto de su creación. Para ello, deberemos recorrer todo tipo de laberintos subterráneos recogiendo objetos y solventando todo tipo de puzzles.



A priori, parece que va a ser un título bastante descafeinado, basado en escenarios inmensos pero vacíos y un poco lento. Vamos, para jugadores sesudos. El mes que viene sabremos lo que puede dar de sí esta peculiar y extraña aventura.

**Primera Impresión:** 

Verás cómo conectas.



# on / OFF

Ahora verás el primer canal de televisión donde podrás comprar y vender software, televisores, equipos de música, ordenadores, periféricos... cómodamente desde tu casa.

En Canal Punto de Venta, las mejores ofertas en el mundo de la informática.


Motor


Inmobiliaria


Galerías de Arte


Turismo y Ocio


De Particular a Particular


Quién da más


Antigüedades


Subastas



Lo verás en el canal 66

Llámanos 902 33 33 13

Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.

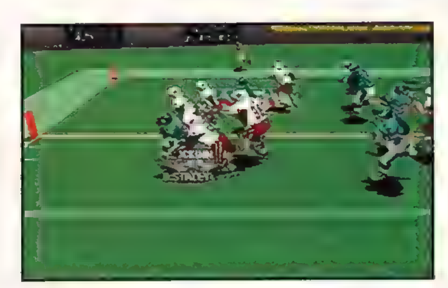


Punto Venta

ELECTRONIC ARTS • Deportivo

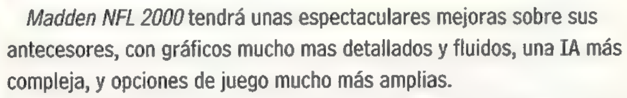
# Madden NFL 2000

## Esto sí es Fútbol... pero americano



Electronic Arts se prepara para volver a obsequiarnos con su nuevo simulador de fútbol americano, *Madden NFL 2000*, en que nos pondremos a los mandos de los mejores equipos de la liga profesional americana para alzarnos con la preciada Superbowl.

Para ello, deberemos gestionar a nuestro equipo tanto dentro como fuera de la pista, llevando una acertada política de fichajes y traspasos, a la vez que en el terreno de juego seleccionamos las jugadas a realizar en cada momento.

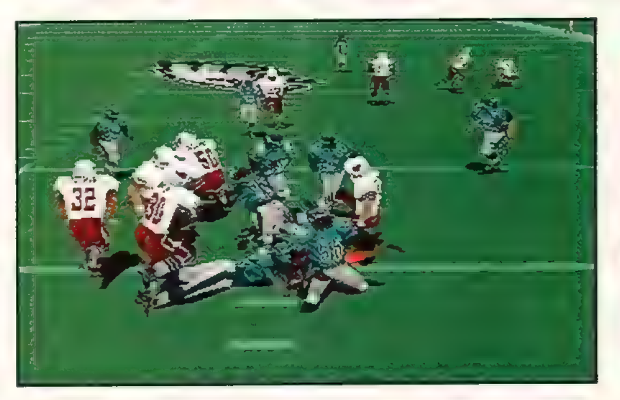


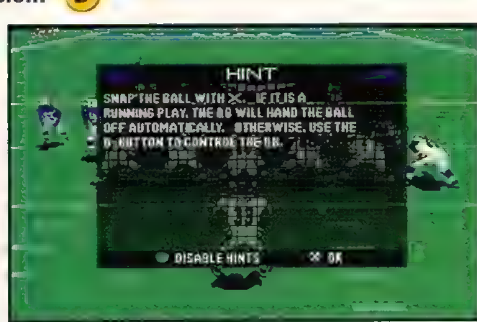
*Madden NFL 2000* tendrá unas espectaculares mejoras sobre sus antecesores, con gráficos mucho mas detallados y fluidos, una IA más compleja, y opciones de juego mucho más amplias.

La versión que hemos jugado estaba prácticamente finalizada, por lo que no es precipitado decir que este título puede ser al fútbol americano lo que será *FIFA 2000* al europeo. El mes que viene lo podremos confirmar sin ningún tipo de dudas. Eso sí, tened en cuenta que para disfrutar de este título será recomendable (por no decir imprescindible) conocer las reglas de este deporte tan americano.



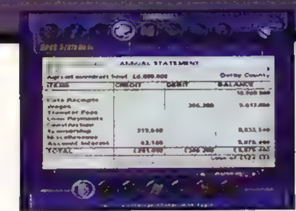
**Primera Impresión:** 






A lo largo del juego se nos irán dando consejos para mover a nuestros jugadores por el terreno de juego. Presumiblemente todos los textos estarán en castellano.

CODEMASTERS • Deportivo



Si el juego contara con la liga española ganaría mucho más interés, aunque este punto está aún sin confirmar.

# LMA Manager

## ¡Gestiona tu propio equipo!

Este título de Codemasters se apartará de la línea seguida en los trabajos anteriores. Y es que *LMA Manager* será un gestor de fútbol al estilo del famoso *PC Fútbol*. En él ocuparemos el puesto de presidente/entrenador de un equipo de fútbol de la liga inglesa, con el objetivo de ganar todos los torneos y ligas en los que participemos.

Nuestra tarea será fichar jugadores y formar alineaciones, pero también no ocuparemos de otras tareas como mantener el estadio en condiciones o poner precio a las entradas.

Sin duda gustará a los jugadores amantes de la planificación y la estrategia, aunque ideal sería que incluyera la liga española. Ya veremos lo que pasa en Noviembre.

**Primera Impresión:** 

THQ • Deportivo

# Extreme 500

## Velocidad sobre dos ruedas



La veterana compañía THQ, se prepara para presentarnos un simulador de motos, de nombre *Extreme 500*.

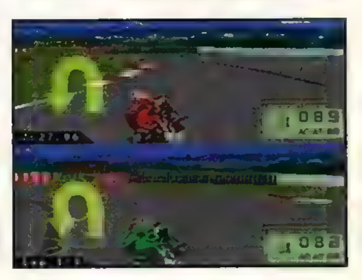
Gracias a este juego podremos ponernos a los mandos de motos de gran cilindrada, y competir por circuitos repartidos a lo largo y ancho de todo el globo.

Su rasgo más destacado será que tendrá dos estilos de juego distintos; simulación y arcade. Si bien en el primero la única manera de ganar será correr más rápido y con más habilidad que nuestros rivales, en el segundo contaremos con ayudas extra como turbos y hasta podremos pegar patadas.

Por lo demás nos ha parecido un juego un tanto soso, aunque todavía está en fase temprana de desarrollo. Cuando salga, hacia noviembre, veremos en que queda la cosa.

**Primera impresión:** 





ELECTRONIC ARTS • Velocidad

# Hot Wheels De la juguetería a la consola



Podremos escoger entre una enorme variedad de coches diferentes, todos con un diseño divertido y muy espectacular.

Seguro que te suenan los Hot Wheels, esos pequeños coches de Mattel que corren a toda velocidad sobre pistas de goma repletas de rizos. Pues bien, Electronic Arts está preparando un título inspirado en estos coches y que tendrá el mismo nombre.

Por el momento, todo parece indicar que *Hot Wheels* puede convertirse en uno de los arcade de coches más divertidos e interesantes del año. Y es que los diseñadores han creado pista repletas de obstáculos, caminos secretos y loopings de antología que resultan de lo más espectacular.

Para vencer en estos retorcidos circuitos deberemos demostrar una enorme habil dad al volante ya que además de correr como locos deberemos golpear a nuestros oponentes, y hacer piruetas con los coches. De esta manera obtendremos unos turbos con los que correr aún más rápido.

Todavía se tienen que ajustar algunos aspectos del juego, sobre todo el tema de la IA de los rivales, y el control de los vehículos. Sin embargo, lo que hemos podido jugar nos ha resultado de lo más prometedor. Si estos problemas desaparecen en la versión final podremos disfrutar de un entretenidísimo arcade.

**Primera Impresión:** 

ELECTRONIC ARTS • Deportivo

# WCW Mayhem
## Emoción sobre el cuadrilátero

Electronic Arts se prepara para entrar en el terreno del wrestling con este *WCW Mayhem*, en el que lleva trabajando más de año y medio.

En su realización ha trabajado un equipo de cuarenta personas y han contado con más de 130 luchadores como asesores. No todos aparecerán en el juego, pero sí nos encontraremos con caras familiares como Randy Macho Man o Hollywood Hogan.

Junto a rasgos ya tradicionales en el género, *WCW Mayhem* incluirá algunas novedades como una especie de "guión escénico", que nos dejará decidir el ganador de los combates en los que no participemos, para en la más pura tradición hollywoodiense, montarnos una espectacular pelea final contra nuestro peor enemigo.

Si bien *WCW Mayhem* no tendrá la calidad gráfica y el nivel de simulación de títulos como *Attitude*, parece que les ganará en adicción. Y es que EA está apostando por un título rápido y de fácil manejo, en el que cualquiera pueda ejecutar golpes especiales en cuanto toque el pad.

Si a todo esto le sumamos que podremos pelear en cualquier punto del escenario y usar cualquier objeto contundente que encontremos, coincidirás con nosotros en que *WCW Mayhem* tiene toda la pinta de ser un juego absolutamente impactante.

**Primera Impresión:** 







Como ya es habitual en el género, podremos organizar combates en los que llegarán a aparecer hasta cuatro luchadores simultáneos en el ring.

# Play mania ...coleccionala




**Nº 4• Mayo**

**Guias completas:**
•DARKSTALKERS •HARD EDGE •RIDGE RACER TYPE 4

**Comparativas:**
•Las mejores Aventuras de Acción •Pistolas

**Suplemento:** Guias Completas de juegos Platinum





**Nº 5• Junio**

**Guias completas:**
•METAL GEAR SOLID •STREET FIGHTER ALPHA 3

**Comparativas:**
•Los mejores Joysticks •Todos los Juegos de Rol

**Suplemento:** Juegos de Cine




**Nº 6• Julio**

**Guias completas:**
•GEX DEEP COVER
•BICHOS

**Comparativas:**
•Plataformas 3D.

**Suplemento:** Las mejores Guías Platinum






**Nº 7• Agosto**

**Guias completas:**
•SYPHON FILTER •ASTERIX •BLOODY ROAR 2

**Comparativas:**
•Shoot'em Up

**Suplemento:** 16 posters de los mejores juegos.




**Nº 8• Septiembre**

**Guias completas:**
•APE ESCAPE

**Comparativas:**

**Suplemento:** 32 fichas de trucos para los mejores juegos

## ¡PIDE UNAS TAPAS!

**POR SÓLO 950 PTAS.**



**SI TE FALTA** ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO,** LLAMANDO A LOS NÚMEROS:

**902 12 03 41 ó 902 12 03 42.**



(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

Si eres un Jedi experimentado no tendrás muchos problemas para descubrir la solución de estos pasatiempos "espaciales". Usa la Fuerza y podrás ganar uno de los 15 Star Wars: Episodio 1 La Amenaza Fantasma que sorteamos Electronic Arts y PlayManía.

## BUSCA LOS ERRORES

**TAMPOCO SE HA LIBRADO LA NUEVA PELÍCULA DE STAR WARS DE LOS ERRORES DE SIEMPRE.**

Utiliza tu instinto y encuentra los diez errores que hay entre los dos dibujos. ¡Suerte!





## EXAMEN PLANETARIO

**DEMUESTRA TUS CONOCIMIENTOS PLANETARIOS DENTRO DE LA SAGA STAR WARS.**

Descubre los nombres de estos seis planetas ordenando las letras correspondientes a cada solución.

1:NEDOR
S: ____________

1:THOTH
S: ____________

1:BAHDAGO
S: ____________

1:ADERANAL
S: ____________

1:BAONO
S: ____________

1:NOTAETOIN
S: ____________




## HUMOR










## SOPA DE LETRAS

**SIN DUDA VAS A NECESITAR LA FUERZA PARA ENCONTRAR LOS NOMBRES DE LOS 14 PERSONAJES MÁS CARISMÁTICOS DE LA SAGA STAR WARS. CONCÉNTRATE Y NO CAIGAS EN EL LADO OSCURO...**

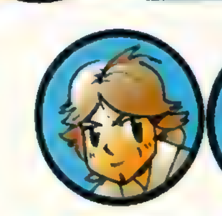






| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H | D | S | O | E | E | T | R | C | H | A | J |
| R | A | T | N | I | K | A | N | A | K | B | A |
| 2 | R | N | C | G | U | L | E | I | A | R | B |
| D | T | R | S | U | L | R | C | C | M | K | B |
| 2 | H | H | C | O | T | I | H | S | I | Z | A |
| B | V | P | M | B | L | S | E | W | D | O | N |
| O | A | N | R | I | Y | O | W | K | A | E | M |
| A | D | O | Y | W | J | C | B | A | L | E | L |
| O | E | Z | O | A | L | V | A | I | A | N | U |
| Y | R | P | H | N | E | E | C | M | I | T | A |
| L | 3 | I | M | P | G | D | A | R | T | H | M |
| C | P | E | M | P | E | R | A | D | O | R | Q |









BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Star Wars Episodio 1* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de septiembre de 1999 y el 25 de octubre de 1999.

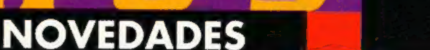
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Electronic Arts y Hobby Press.

Nombre: .................... Apellidos: ....................
Dirección: ....................
Localidad: .................... Provincia: ....................
C.Postal: .................... Teléfono: .................... Edad: ....................

# nocernos

## NOVEDADES





www.centromail.es

| Título | Precio |
|---|---|
| 360 THREE SIXTY | 7.490 |
| AIRONAUTS | 8.490 |
| ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS | 6.990 |
| APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK) | 7.990 |
| ASTERIX | 7.490 |
| ATTACK OF THE SAUCERMAN | 6.990 |
| BICHOS | 7.990 |
| BLOOD LINES | 6.990 |
| BLOODY ROAR 2 | 7.490 |
| BOMBERMAN | 7.490 |
| BOMBERMAN FANTASY RACING | 7.490 |
| BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO | 7.490 |
| BUST-A-MOVE 4 | 6.990 |
| CAPCOM GENERATIONS | 7.490 |
| CARMAGEDDON | 7.990 |
| CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING | 8.490 |
| CHESSMASTER II | 8.490 |
| CIVILIZATION II | 8.490 |
| CROC 2 | 7.490 |
| DARK STALKERS 3 | 7.490 |
| DIVER'S DREAM | 7.990 |
| DRIVER | 8.490 |
| EGYPT 1156 B.C. | 7.490 |
| EVILZONE | 7.990 |
| G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE | 6.990 |
| GUARDIAN'S CRUSADE | 8.490 |
| KAGERO DECEPTION 2 | 7.490 |
| KENSEI SACRED FIST | 7.990 |
| KURUSHI FINAL | 6.990 |
| LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER | 8.490 |
| MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER | 7.490 |
| METAL GEAR SOLID | 8.990 |
| MONKEY HERO | 8.490 |
| MULAN AVENTURA INTERACTIVA | 6.990 |
| NBA PRO '99 | 7.990 |
| NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE | 7.990 |
| NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING | 8.490 |
| OMEGA BOOST | 6.990 |
| POINT BLANK 2 | 6.990 |
| POY POY 2 | 7.990 |
| PRINCE NASEEM BOXING | 8.490 |
| QUAKE II | 8.490 |
| R-TYPE DELTA | 6.990 |
| RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR | 7.490 |
| RC STUNT COPTER | 7.490 |
| RE-VOLT | 7.490 |
| RIDGE RACER TYPE 4 | 7.990 |
| RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR | 8.490 |
| SHADOWMAN | 7.490 |
| SILENT HILL | 8.990 |
| SLED STORM | 7.490 |
| SPEED FREAKS | 7.990 |
| STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA | 7.490 |
| STREET FIGHTER ALPHA 3 | 7.490 |
| STREET FIGHTER COLLECTION 2 | 6.990 |
| SYPHON FILTER | 7.990 |
| T'AI-FU | 8.490 |
| THE GRANSTREAM SAGA | 6.990 |
| THE GUARDIAN OF DARKNESS | 7.490 |
| THE X-FILES | 7.990 |
| TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45 | 7.990 |
| TONY HAWK'S SKATEBOARDING | CONS. |
| TRAP RUNNER | 7.990 |
| TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 | 7.490 |
| UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 | 7.490 |
| V-RALLY 2 | 8.490 |
| VIRUS | 7.490 |
| WING OVER 2 | 8.490 |
| WIP3OUT | 7.990 |
| WWF ATTITUDE | 7.490 |







































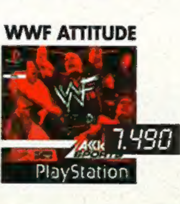
















## El regreso de Colin McRae

En el **ECTS** de Londres no se han visto demasiadas novedades con respecto a los títulos presentados en el E3, sin embargo, algunas de ellas nos han llamado poderosamente la atención. Y es que no por más esperado resulta menos sorprendente el genial *Colin McRae 2* en el que Codemaster ya está trabajando a pleno rendimiento. El juego no se pondrá a la venta hasta el año que viene, pero la verdad es que nos ha resultado difícil vencer la tentación de mostraros sus primeras imágenes.

Como era normal, el coche que esta temporada pilota McRae, Ford Focus, es el primero sobre el que ha trabajado la compañía inglesa y a él corresponden las únicas imágenes de las que disponemos y que nos han servido para hacernos una idea de las excelencias gráficas que presentará el juego. Y es que cada coche va a estar formado por el doble de polígonos que en la entrega anterior. Por supuesto, contaremos con los demás coches oficiales del mundial y una buena colección de nuevos tramos y nuevos modos de juego. De verdad, espectacular.

# Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

## Elige entre estas 2 opciones de suscripción

## 1 20% de descuento

Por sólo 3.792 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 316 pesetas...

## 2 Gratis Una Memory Card de Sony




Por 5.000 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card




## Y además

Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

**Envíanos tu solicitud** de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es